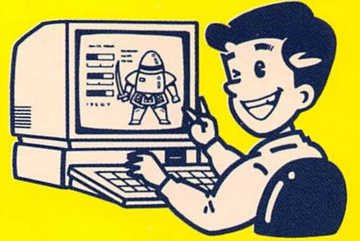
昭和62年9月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

September 1987



マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

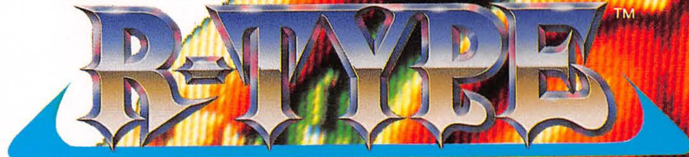


定価 ¥380

46機種のパソコン用ソフト64本一挙掲載

全エリア完全攻略編
ドラゴンスピリット

歪められた異次元空間に挑め!

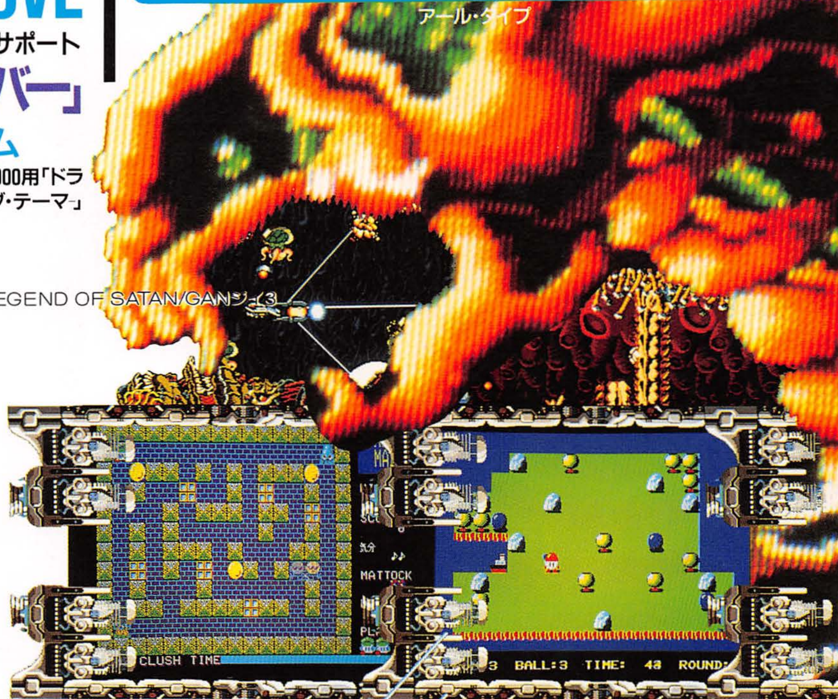


アール・タイプ

チャレンジAVG──**THE MAN I LOVE**

特別企画 X1FM音源ボードをBASICでサポート
FM音源・MML サブ・ルーチン「FM音源ドライバー」

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム
●PC-8801mkIISRシリーズ用「グリーンベレー」●X68000用「ドラゴンスピリット3面」●FM77AV用「アルファ-オープニング・テーマ」●MSX用「スーパーハングオン―Winning Run―」



©アイレム



BM-Jr./LII2 Kabirinth
BM-LIII/MK5 MAD-PLASMA
ファミコン/ツインファミコン BASKET BALL/THE LEGEND OF SATAN/GANジ-(3
FM7/77 SURVIVAL/Submarine イ-888
FP-1000/1100 THE STRANGE WORLD
JR-100 迷宮洞窟〜ばしこん2〜
JR-200 WATERくん3
M5 FLOWER TIME/MAGICAL LARA
MSX HAT君/DORE RUNNER/PAGE ONE
MSX2 ジダンの塔
MZ-80K/1200/700 BOWLING THUNDER
MZ-700/1500 UFOパニック/移植版 ACROMASTER
MZ-1500 RANDOM KIDD
MZ-80B/2000/2200 THE FALL
MZ-2200/2500 TANK FIGHT
MZ-2500 FIGHTERS
PASOPIA7 斬ってやろうじゃねえか
PC-6001/mkII/6601/SR 影さんと三つ山くずし/宇宙洞窟
PC-6001mkII/6601/SR つなひき
PC-6001mkIISR/6601SR DARK BATTLES
PC-8001/mkII/SR TINY MAPY/DANCING BALL
PC-8001mkII/SR detail
PC-8001mkIISR WARP DOOR
PC-8801 カラフルボール
PC-8801mkIISR MUSIC BLOCK
PC-9801 Crete
S1 MADO MADO
SC-3000 FORMATION SC
X1/C/D/F/ターボ/II PIRONKUN/産業スパイGAME V2
PB-100 アウトランラン/Grow up Golf
PC-1245 LAYTOCK
PC-1500 HIMA GAME17

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
ウルフチーム/T&Eソフト/コナミ/エニックス/ポニー/ビクター音産/日本テレネット/ランダムハウス/システムサコム/カプコン/日本ファルコム/スキャップトラスト/KGD

SHARP

MZ 書院

パソコンと専用ワープロをひとつにしました。



16ビットパーソナルコンピュータ

MZ-2861

標準価格328,000円

●14型カラーディスプレイMZ-1D26
標準価格89,800円
画面はハメコミ合成です。

シャープ株式会社　資料のご請求、お問い合わせは…OAお客様相談センターまで。
本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)　東京支社 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券
MZ-2861
マイコンBASICマガジン・9月

書院ワープロ機能とMS-DOS™V3.1を標準装備して新しい実務環境を実現。

オフィスでつかうなら文書づくりにこだわったパソコンがいい。そこで専用ワープロの能力を16ビットパソコンに搭載した「MZ-2861」。データ処理、文書処理の両面からあなたのビジネスを強力にサポートします。

ワードプロセッサ"書院"の充実した日本語処理機能を採用(2800モード)

日本語ワードプロセッサ「書院28」搭載:JIS第1/第2水準漢字ROMはもちろん、人名・地名を含む約10万語(内9万語はROM)の辞書を内蔵。企業、団体名をはじめとする固有名詞など、これまで面倒だった宛名書きもスムースに、さまざまなビジネス文書が手軽に作成できます。かな漢字変換も、複数の文節をまとめて効率的に変換できる連文節変換を採用。オペレーションも驚くほどスピーディに。また半角文字、拡大文字、多彩なかざり文字印字など豊かな表現力、そして高度な編集機能を装備しました。パーソナルからビジネスまで幅広い機能をもつ専用ワープロ「書院シリーズ」(3.5"FD内蔵モデル)[※1]の文書も利用できます。

強力な日本語入力(フロントエンド)機能:ビジネスワープロとMS-DOSが融合したフレンドリーな実務環境を実現。本機で作成したワープロ文書や「書院」の文書ファイルとMS-DOSアプリケーションとの間でデータの相互利用はもちろん、MS-DOS上のアプリケーションで日本語入力フロントエンドが利用でき、人名・地名を含めた連文節変換によるスピーディな入力が可能です。

多彩なビジネスアプリケーションに対応する高水準のハードウェア環境(2800モード)

CPUに80286(8MHz)を搭載し高速処理を実現。 別売の数値演算プロセッサのサポートで、さらに処理速度の向上がはかれます。また メモリもメインRAM768Kバイト、ビデオRAM512Kバイトを標準装備。さらに別売の1MバイトRAMボード及び1Mバイト増設RAMにより、最大6MバイトのRAMディスクを本体内に内蔵可能。ハードな実務に対応する大容量メモリを実現しました。グラフィックスも640×400ドットモードで65,536色同時表示を実現、多彩なビジネスグラフや高度なC.G.に対応します。

■スーパーMZのソフトウェアが使える2500モードを装備。MZ-2500シリーズの豊富なアプリケーションを利用できます。[※2]

■フレンドリーな日本語入力のための多機能キーボードを装備。「変換」、「無変換」キーはもちろん、「前候補」、「取消」キーも採用。また、多目的に使える特殊機能操作用のスペシャルファンクションキーも装備しました。日本語ワードプロセッサ「書院28」に対応したキーボードです。

高機能バンドルソフトウェア

日本語ワードプロセッサ「書院28」	連文節変換をサポートする強力な日本語入力機能、多彩な編集機能、専用ワープロ「書院」(WD-5000シリーズ)のワードプロセッシング能力[※3]を装備。MS-DOSアプリケーションのファイルも利用できます。
MS-DOS™ V3.1	SET UP、KEY、MKCNF、ファイルコンバート等、多彩なユーティリティを装備した使いやすいディスクオペレーティングシステム。快適な環境でコンピュータが操作できます。
BASIC-M28	MS-DOS上で動作するBASICです。MZ-2500シリーズのBASIC-M25をベースに、互換性を最大限に保ちながら強力な命令、仕様を追加。MS-DOSのファイル管理を使用しています。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。

※1 WD-5000D 5000S、5010D 5010Sはメディアをそのまま利用可能。WD-530 535、600 605、610 615、630 631 635は内蔵のデータ変換ソフトにより利用可能。(注)書院カルク、グラフ、図形は利用できません。

※2 ボイスレコーダ、2000 80Bモード、MZ-1E26、MZ-1M08及びRS-232C(Bチャンネル)は使用できません。

※3 書院カルク、グラフ、図形、その他一部の機能で使用できないものもあります。

「書院28」の高度な文書処理機能

- 日本語変換:連文節変換(短縮変換、学習機能、複合語処理、文法解析、接頭、接尾語、連濁処理等)
- 文字サイズ:半角/全角、4倍角、N倍角(24倍角まで)、上つき/下つき、ルビ、ロゴ
- 編集機能:センタリング、右づめ/左づめ、インデント、均等割り付け、桁揃え、枠あけ、複写、移動、置換、検索、禁則、再変換、レイアウト表示、レイアウト表示入力、切り貼り
- 入力方式:記号入力、ローマ字入力、音訓入力、外字入力、区点/JIS入力、シフトJIS入力、部首入力、一括入力、穴うめ、欧文モード
- 文字装飾:罫線、アンダーライン、網掛け、強調文安、斜体、回転、白抜き/黒べた/立体
- 印字機能:簡易印字、差込印字、袋とじ印字、行間指定、字間指定
- その他:ユーザ辞書、分野別辞書、一時登録、外字、時刻機能(時刻・日付)、演算、手続き(プロセス)、縦書き表示、白画面、黒画面、はがき印字、ラベル印字

8ビットMZシリーズ

これから始めたい人に……
ちょっとぜい沢な入門機。

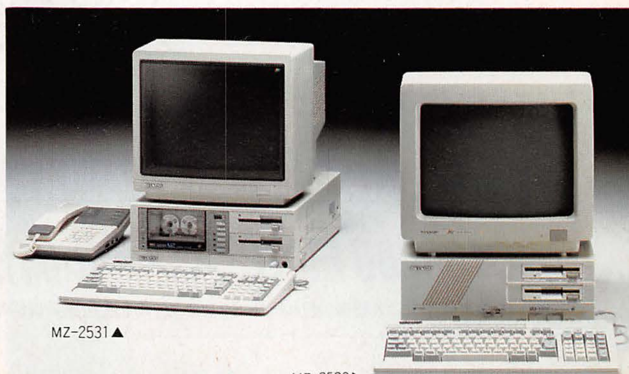
MZ-2520 標準価格159,800円

※14型カラーディスプレイMZ-1D26標準価格89,800円は別売。

さらにグレードを求める人に……
可能性をひろげる高機能。

MZ-2531 標準価格199,800円

※14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円、モデムホンMZ-1X19は別売。また装着されているカセットテープは撮影用で、本体の付属品・市販品ではありません。



MZ-2531▲

MZ-2520▶

SHARP



●本体＋キーボードCZ-600CE 標準価格369,000円●15型カラーディスプレイテレビ CZ-600DE 標準価格129,800円●チルトスタンド CZ-6ST1E 標準価格5,800円

パーソナルワークステーション
X68000

X68000 EXE(エグゼ)スクール開催

●参加者全員にX68000オリジナルテレホンカードを進呈●受講料500円

発売以来、パソコンフリークの話題を独占中のパーソナルワークステーション X68000。この高性能マシンに触れるチャンス到来。未体験者の方を対象に、全国主要地区でエグゼスクールを開催します。実際に手に触れて、可能性にあふれた魅力を体感してください。

詳細はお近くの特約店へ。

夢を超えたパーソナルワークステーション。

個人のツールとしての限界を追求したスペックを搭載。金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスをはじめとした異次元のアビリティが、まさにこのマシンの象徴として光彩を放っています。本来的に人のもつ創造性に応え得る、16ビットの必然。アーティスティックユースやラボラトリーユースに、この最先端の能力を自在に使いこなしてください。アドバンストユーザーの夢が、もっと未来まで包含されて、いま手の届くところに降りてきました。

実装密度を極限まで追求した フォルム一新のマンハッタンシェイプ

単に、スタイリッシュにフォルム一新、といってしまえば簡単ですが、ここにはそうした言葉ではいい尽くせない、チップ技術をも含めた集積技術、実装技術の確かな裏付けがあります。初めての2万ゲートLSI、ハイスピードICをはじめ10に及ぶカスタムICを開発搭載、本来デスクサイドであるべきカタチをデスクトップにまで凝縮しました。知的な、ハイレベルなユースにふさわしいセンシブルなデザインです。

広くリニアなアドレス空間 プロセッサの未来を先取りした68000

メモリ空間の制約にしばられていたグラフィック処理にも新たな次元をひらきます。8ビットの延長上の16ビットではなく、その処理能力に明らかに桁の違うプロセッサ。アドバンストユーザーのクリエイティビティに応える高度なシステム環境をサポートします。クロックはハイスピード10MHz。現時点でのハードの在り方へのひとつの解答として、私たちは68000の良心を選びました。

2Mバイトの大容量メモリ、先駆の独立3画面設計

メインメモリは標準で1Mバイト、さらに内蔵で1Mバイト拡張でき、最大12Mバイトまで拡張可能な大容量設計。また68000のもつ広大なアドレス空間を活かして、テキスト(512Kバイト)、グラフィック(512Kバイト)、スプライト(32Kバイト)の3画面を独立構造として装備した独自のメモリアーキテクチャです。

ビジュアルコントロールで思いどうりに、フレンドリーOS、Human 68k搭載

独自のハードウェアには独自のオペレーティングシステムが必要です。というよりこのX68000に限っては、そうせざる得ない特殊なハード環境が存在します。本機に搭載された独自のOSは、このマシンだけがもつ機能をすべてサポートすることはもちろん、日本語化、ユーザーフレンドリー化への解答をも示す全く新しいOSに仕上がっています。システムの起動後のジョブ選択から操作まで、ほとんどの処理をアイコンで表示し、マウスで選ぶビジュアルシェルによるオペレーティング。極論すれば、コマンドを知らなくてもコンピュータが操作できる。それほどまでのフレンドリネスを追求しました。

連文節変換も、マルチフォントも、日本人にふさわしい強力日本語処理

JIS第1/第2水準漢字ROMの搭載はもちろん、約60,000語に及ぶ強力な辞書を装備。ここでも第2水準漢字がサポートされており、人名・地名をはじめ漢字でなければ表現しにくい熟語などもスムースに表示できます。またOS上のかな漢字変換ソフトウェアとして日本語入力フロントプロセッサを採用。2文節最長一致法という高度な構文解析にもとづいた連文節変換を実現しています。

感性を刺激する驚異の表現力 高解像度自然色グラフィックス

●512ドット65,536色同時発色/クロームやチタニウムに代表される高品位な金属の質感、金・銀表現、人の眼に映る色や形状をほとんどありのままに表現し得る自然色グラフィックスが、これまでのC.G.イメージを一新します。

●1024×1024の実画面エリアを装備した高解像度表示能力/テキスト、グラフィックともに1024×1024ドットの実画面エリアをもち、最大表示エリアは768×512ドット(65,536色中16色指定可能)。専門分野にも対応できる表示能力です。未表示エリアへのスクロールも自在。

●未体験の動画が駆使できるスプライト機能/新開発のスプライトICを搭載、16×16ドットの緻密なキャラクタが1ドットごとのスムースな動きで、512×512ドットの高解像度画面を縦横に疾走する。クリエイターの感性を刺激する新しい能力です。最大表示は水平32スプライト、1画面128スプライト。色表示も65,536色中16色指定が可能です。

●凝似高解像度スーパーインポーズ/512×512ドット(インターレース方式)レベルのスーパーインポーズ。さらにオーバースキャン機能の採用でスーパーインポーズによるテロップ文字の不自然な切れもありません。

●テキストビットマップによるフレキシブルな画面設計/独立したテキスト画面を装備するとともに、グラフィック同様のビットマップ方式を採用(65,536色中16色指定可能)。テキスト画面をグラフィック画面としても活用できます。しかも両画面の重ね合わせ表示もできるフレキシブルな画面構成です。

■リアルなサウンドシーンをクリエイトできる8重和音ステレオFM音源搭載■肉声や臨場音、音楽までもメモリやディスクに音声ファイルとしてもつことができるサウンドデジタイズ記録AD PCM■オートロードやオートイジェクト、インテリジェントな機能を装備した1Mバイト5"FDD 2基搭載■操作のほとんどは手のひらで、狭い場所でも使える新開発マウス・トラックボール■ハードディスクはもちろん、イメージ入力端子、立体視端子など独自のインターフェイスを装備■3モードオートスキャン方式、高精細度カラーディスプレイテレビ(別売)。

※画面はハメコミ合成です。また、表示内容は実際とは多少異なる場合もあります。

あふれるクリエイティブマインド、いよいよ走り出したアプリケーション。

■ミュージック PRO-68K CZ-213MS 8月発売予定

メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ & 演奏用ミュージックツール。 演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドPRO 68Kで作成した音色データも使えます。

■サウンド PRO-68K CZ-214MS 8月発売予定

1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能なサウンドエディティングツール。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。

■ビジネス PRO-68K CZ-212BS 8月発売予定

スプレッドシート機能、データベース機能、グラフ機能を合わせ持つ統合ビジネスソフト。9999行×255列の巨大なカルクシート、最大16個のウインドウ、充実の日本語入力、マウス対応のやさしいオペレーション。日本のビジネスシーンにふさわしいツールです。

●グラフィックツール「Z'S STAFF PRO 68K」(有)ツァイトより近日発売 ●統合型スプレッドシート「KAMIKAZE」(株)サムシンググッドより8月発売予定●ゲームソフト「ゼビウス」(電波新聞社)、「スペースハリアー」(電波新聞社)、「レリクス」(ボーステック(株))…以上近日発売

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ(株)電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券 X68000 ベーマガ 9係

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ
PC-8800シリーズでパソコン通信にチャレンジ。

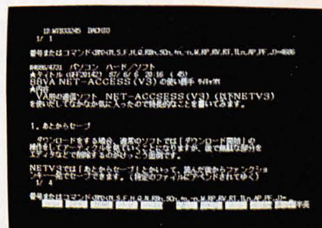
毎日、新鮮な情報と出会える
NECの"PC-VAN"をはじめとするパソコンネットワーク。
だれでも簡単に使える日本語通信ソフトで
コミュニケーションがさらに広がります。

NEC PC 88 NEWS

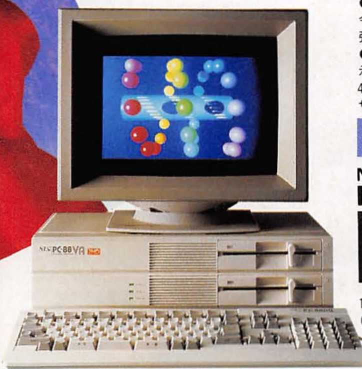
PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

楽しみ方、自由自在。NECのパソコン通信サービスPC-VAN。

いま、一番ホットな情報メディア、パソコン通信。一人対一人、複数対複数の多次元情報ネットワークが、パソコンの可能性を一気に広げてくれます。PC-VANは会員2万5千人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービスです。会員が多いということは、情報が多いということ。ネットワーキングの楽しさも、ますますアップしています。PC-VANのサービスメニューは、次の4つ。①加入メンバー一人一人が専用のメールボックスを持ち、メンバー間で情報交換できる電子メール②さまざまな情報を自由に書き込んだり、読んだりできる電子掲示板サービス(BBS)。メッセージボードには「情報提供トピックス」「パソコン・コンファレンス」等、12ジャンルのメニューを用意。メンバーは自分の得たい情報コーナーを選択し、ボードに書き込めば、メンバー全員と自由に情報交換が行えます。③時事通信ニュースをはじめ、各種オンラインデータベース、生活情報、旅行情報など、多彩な最新情報がリアルタイムに引き出せる情報提供サービス④特定のメンバーだけで利用できるCUG(Closed User Group)等、幅広い分野をカバー。ビジネスに、プライベートに、PC-8800シリーズが24時間フルタイムで活躍します。PC-VANは誰でも参加できるパソコン通信サービス。さあ、あなたも加入しませんか。


電子掲示板の画面





●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz)●RAM:メインメモリ512KB(最大1.5MBまで拡張可)●ROM:メイン480KB、辞書288KB(約4万語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示:65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc.●スプライト表示:サイズ(8×4)~(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI:テキスト・スプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88 VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵………本体標準価格298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)

マウス標準装備

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績 No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札 幌) 011(251)5531
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611
中 国 支 社(広 島) 082(247)4111

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

日本語通信ソフトNET-ACCESS(V3)/NET-ACCESSで、ログインしてみよう。

NET-ACCESS(V3)/NET-ACCESSは、PC-VANをはじめ各種BBSやオンラインデータベースにアクセスできる日本語通信ソフトです。ファンクションキーで簡単にコマンドが実行できるほか、メニュー形式によるパラメータの設定、オートダイヤルやオートログイン等、使いやすさも抜群。はじめてパソコンに触れる人でも気軽にアクセスできます。また、ダウンロード、アップロード機能をサポートしており、XMODEM手順を用いたマシン語プログラムのファイル送受信なども容易に行えます。


NET-ACCESS(V3)のメニュー画面

操作が簡略化できるオートログイン機能等を装備。※

接続の手順を記憶するオートログイン機能を利用すれば、2度目の接続からは面倒な操作は必要ありません。また、オートダイヤル／オートリダイヤル、パワーオンログイン（電源をいれると同時にログイン）など、便利な機能を装備。操作をさらに簡単にしてくれます。

優れた日本語処理。

PC-8800シリーズの優れた日本語機能をフルサポート。ワープロ感覚で日本語が扱えます。受信漢字コードは自動的に判別。また、送信漢字コードが異なる場合は警告を出します。

ちょっと便利なユーティリティ。

NET-ACCESSでは、名簿(電話帳)印刷、文書内容の表示／印刷、アスキー形式のBASICプログラムの文書ファイルを通常文書に変換するユーティリティがサポートされています。

NET-ACCESS(V3)で特にサポートされている機能。

PC-88VA専用のNET-ACCESS(V3)は、さらに機能を強化。わかりやすいヘルプメッセージや入力の内容を10項目前まで憶えているヒストリー機能、BBS等を読み終えた後で、その内容をファンクションキー一つでディスクにセーブできるアフタセーブ機能、受信内容を、本体のメモリに保存するメモリセーブ機能やウィンドウ機能（センタのメニューをメモリに記憶し、ウィンドウ画面に表示可能）、通信中にエディタが使えるオンラインエディタ機能やディスク管理機能などを備えています。



メモリセーブ機能とウィンドウ機能による画面分割

仕様一覧

	NET-ACCESS(V3) (PS88-VA102-HMW)	NET-ACCESS (PS88-205-2W)
対応機種	PC-88VA	PC-8800シリーズ (PC-88VA含む)
動作モード	V3モード	V1/V2モード
推奨モデム	PC-CM201/202	PC-CM201/202, PC-8801-12
ボーレート	75～19200bps	75～9600bps
データ長	7又は8	
ストップビット長	1.2	
オートダイヤル／リダイヤル	○	○
オートログイン、パワーオンログイン	○	○
ダウンロード、アップロード	○	○
ダウンロード、アップロード時の手順	XMODEM、無手順のどちらか	
メモリセーブ機能	○	×
アフタセーブ機能	○	×
ウインドウ機能	○	×
受信漢字コード自動判別	○	○
使用漢字コード	シフトJIS、NEC JIS、JIS、新JIS	
送受信漢字コードが異なる時	文字の色を変えて警告	メッセージにて警告
入力モード	ノーマルモード/チャットモード	チャットモード固定
ANSIエスケープ	○	×
DISK管理(通信中)	○	×
オンラインエディタ	○	×
名簿(電話帳)リストアウト	○	○

※パーソナルモデムPC-CM201/202が必要です。PS88-205-2Wでは、PC-8801mkⅡTR、PC-8801-12(モデムボード)もサポートしています。
■価格：NET-ACCESS(V3)PS88-VA102-HMW(PC-88VA専用)18,000円
NET-ACCESS PS88-205-2W(PC-8800シリーズ全機種用)12,000円

時事通信ニュース 電子会議室 PDS サービス中！

PC-VAN会員募集中！

会員2万5千人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービス"PC-VAN"にあなたも入会しませんか。1時間利用しても料金はわずか400円!! 人気のSIGもますます充実しています。

■加入料金：3,000円(1ユーザID毎) ■月額料金：次の従量制か固定制をご選択ください。■従量制：PC-VANへの接続時間3分あたり20円 ■固定制：月額2,000円(※)
お問い合わせはPC-VAN事務局 ☎03(454)6909
※一部のサービスにつきましては従量制料金が付加される場合があります。

高なる知的快感――PC-8800シリーズ。



最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mH
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り／書き込みも可能)
本体標準価格……………………208,000円



最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH
model 30……本体標準価格168,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20……本体標準価格138,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10……本体標準価格 99,800円
(FDD別売)



東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

PC-KD853



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円

PC-KD861



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円

PC-8851



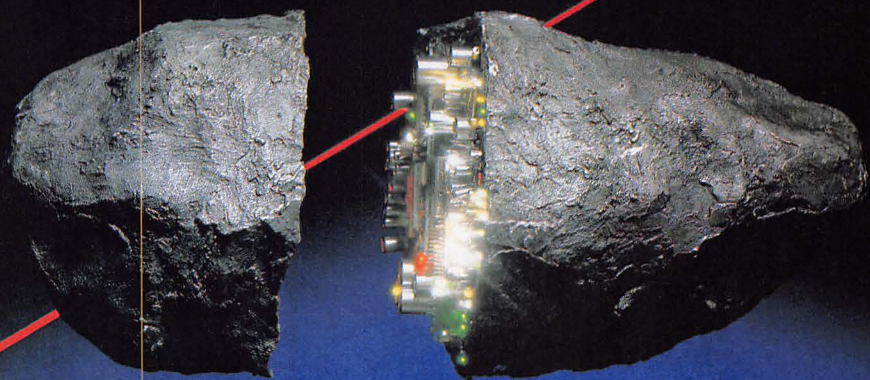
◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

PC-8841



◎12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円

先進の結晶だ。





PC-KD862

縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り換え。高解像度ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。



PC-KD854

アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1 日本電気グループ

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション



新発売
PC-KD871

縦方向のライン数を※500ライン、400ライン、200ラインに自動切り換え。高解像度ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.31mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。

※500ライン表示はPC-9801UV/VF/VM/VX使用時のテキスト画面にのみ有効です。

映像のリアリストたちへ。
アートな高解像度。
ハイパフォーマンスな発展性。
NECのディスプレイ。

キメ細かな映像美を実現する
高解像度と鮮明なカラー。
色の感性までも伝える
その高性能ぶりが頼もしい。
先進の粋を極め、
NECディスプレイ、種類多彩に登場。

PC-8050N



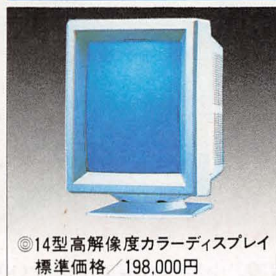
◎12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046



◎9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

PC-KD651



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／198,000円

PC-MD651



◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／59,800円

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度 ドット×ライン	表示文字例 文字×行	水平走査周波数 (KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種 PC-88VA	PC-8801 FH/MH	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV	PC-9801VM21 VX	高解像度 ☆は専用
PC-KD871	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			
PC-KD651	14	カラー	750×512	80×25	30.1	0.31	アナログ専用		○						☆
PC-MD651	14	モノクロ	750×512	80×25	30.1	——	輝度・同期セパレート		○						☆

- △ビデオ出力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
- アナログで接続の場合は、接続するパソコン本体のグラフィック機能により、再現できる色数が異ります。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く) 電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

C&C

コンピュータ&コミュニケーション

表現力が、ここまで進化。

'87春・夏 新作発表会

FASION SHOW '87 by YOKO MIKI

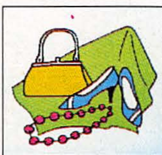
フェミニンなスーツと、パステルカラーが基調です。

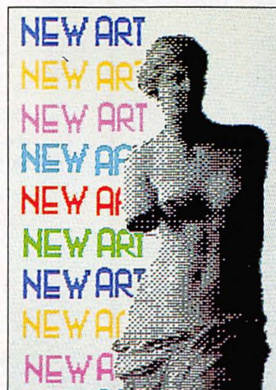


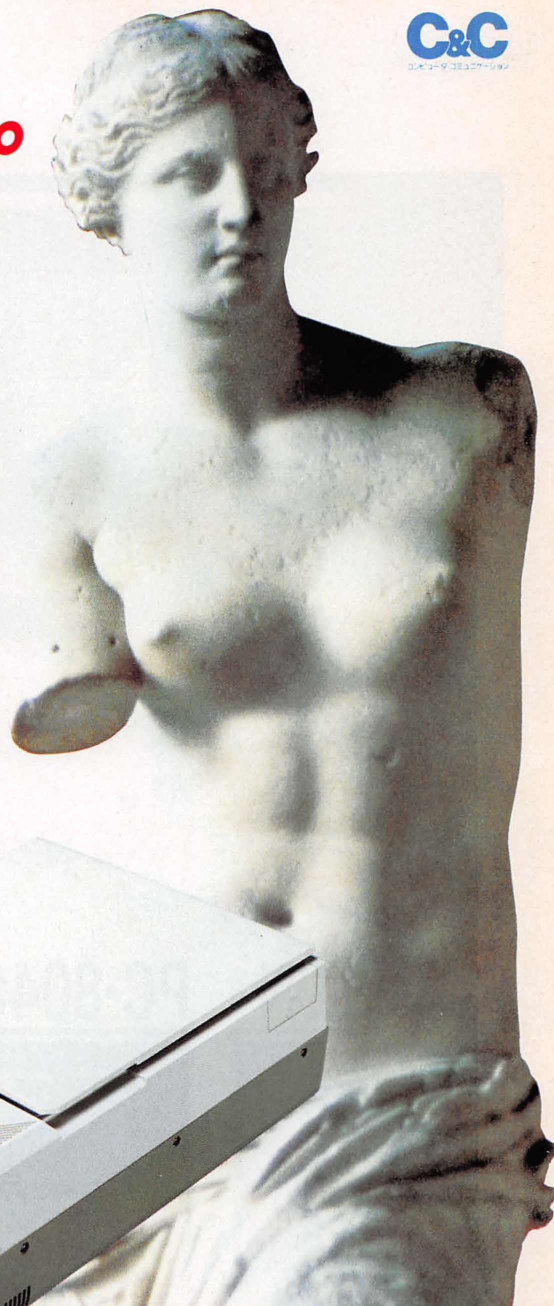
ソフトな色や素材を用いた、
フェミニンで若々しい作品です。
カラーは明るいビビッドなホットピンク
ジェードグリーン。



今年は小物類も豊富。
セクシーな女っぽさを
大切にしました。







友人データ



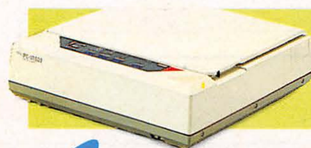
氏　名	田中　一郎
住　所	東京都港区芝 5丁目33
電話番号	03-452-8000
生年月日	昭和35年11月3日
就職先	日本電気株式会社
関　係	大学の友人
趣　味	テニス，ラリー
性　格	大胆不敵

No. TM-015-000234



高性能ディザ機能装備。
最大16階調で、
濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。**中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。**緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。**3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。**ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。**



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる

パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502　標準価格99,800円

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ
PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします>
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

HI-TECH FOR HI-TOUCH　いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

秋の力こぶ。夏のサクセス共和国。



高1・2生,高3・卒生

夏期講習会

受付中

第1ターム 7/21〜7/26
第2ターム 7/27〜8/1
第3ターム 8/3〜8/8
第4ターム 8/10〜8/15
第5ターム 8/17〜8/22
第6ターム 8/24〜8/29

高1・2生

■**単科ゼミ**(1ゼミ…100分×6日間)
選抜 東大・京大テストゼミ/東大理・社ゼミ/先取りゼミ/強化ゼミ/理・社ゼミ/基礎ゼミ

■**集中ゼミ**(1ゼミ…100分×2限連続×6日間)
選抜 東大集中ゼミ/三科集中ゼミ/英語集中ゼミ/数学集中ゼミ

高3・卒生

■**総合コース**(1講座…100分×6日間)

■**特設コース**(1コース…2または3科目と全統模試をセット)
選抜 東大文類コース/選抜 東大理類コース/早大文系コース/早慶大理工コース/私大文系コース/私大文系発展コース

宿舎

地方から上京する受講生のために、宿舎を用意しています。希望者は河合塾千駄ヶ谷校、駒場校、池袋校、横浜校、松戸校宿泊係までお問い合せ下さい。

全統模試

〈高1・2生〉
全統高1模試・全統高2模試 8/30

〈高3・卒生〉

全統一次模試	8/9	京大入試オープン	8/23
東北大入試オープン	8/17	早慶レベル模試	8/30
東大入試オープン	8/18・19	全統記述模試	9/13
名大入試オープン	8/22	全統私大・短大模試	10/11

9月期塾生募集(全クラス選抜制)

東大クラス(高1・2・3生) 早・慶大クラス(高2・3生)
難関国・私大クラス(高1・2・3生)
〈選抜試験日程〉8/16(高1・2・3生)、8/23(高1・2生)
※クラス・スケジュールは東京地区の例。
日程は学習効果を考え変更される場合があります。

河合塾デルファイ通添

■東大論述科添削コース
■京大論述科添削コース
■実戦力養成科添削コース

パンフレット請求先
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-25-5 ☎(03)403-4581 デルファイ通添事務局係 東大・実戦力事務局
〒464 名古屋市千種区今池2-1-10 ☎(052)735-1575 デルファイ通添事務局係 総事務局
〒531 大阪市大淀区豊崎5-8-4 ☎(06)372-3581 デルファイ通添事務局係 京大事務局

お申し込み・お問い合せ

千駄谷校 ☎(03) 497−1581
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4の23の4
駒場校 ☎(03) 465−3581
池袋校 ☎(03) 988−0581
横浜校 ☎(045)312−6581
松戸校 ☎(0473)63−7581
宇都宮会場 ☎(0286)24−5581

お茶の水 ☎(03) 295−8581
仙台 ☎(022)299−7581
新潟 ☎(025)244−4581
長野 ☎(0262)34−7581
静岡 ☎(0542)53−1581
千種校 ☎(052)735−1111
豊橋校 ☎(0532)54−0581
岐阜校 ☎(0582)64−5581
大阪校 ☎(06) 372−3581
広島校 ☎(082)263−8581
福岡校 ☎(092)714−0581

高校グリーンコース

河合塾

帰国子女教育についてのご相談は、「河合塾国際教育センター」☎(03)469-0581までお問い合せ下さい。

パナソニックA1のキャラクターがゲームになった。



古代伝説の謎を解くまで、スイッチは消せない。やり出すとやめられないアクションRPG登場。

物語は神殿の石板から始まった。ライルはそこに描かれていたアシュギーネ像の勇姿に力づけられ、平和のために戦うことを誓う。彼は「語りべ」からの情報をもとに、聖なる武具を手に入れてパワーアップ。強くなるほどに迫り来る敵キャラ。こいつらを倒してつき進まなければ、聖戦士伝説の謎は解けない。謎とは何か。故郷に平和が訪れるのはいつか。すべては君の腕にかかっている。

伝説の聖戦士アシュギーネ（パナソフト）**PANA-010** 標準価格**5,800**円
（MSX2・メガロム）（要RAM64K、VRAM128K）8月下旬発売予定



©CM LAND/MATSUSHITA

Panasoni

まだまだ続々登場、
おもしろメガロムソフト。

METAL GEAR

メタルギア(コナミ)
RC750 標準価格5,800円
(MSX2・メガロム)(要RAM64K、VRAM128K)
新米兵ソリッドスネイクに任務が下った。殺りく兵器を開発中の武装要塞を破壊せよ。スリル満点のスパイアクションゲーム。



© KONAMI 1987

SUPER LAYDOCK

スーパーレイドック(T&Eソフト)
TEX-76 標準価格6,800円
(MSX・2メガロム)
シューティングの王者レイドックがパワーアップして帰ってきた。手に汗握る全14面の戦闘ステージ。撃って撃って撃ちまくれ。

※この広告のソフトはす
ソフトセンターの取り扱

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円



↑このパノラマ写真はイメージです。実際のゲーム内容とは異なります。

A1

アシュギーネのゲームは、やっぱりパナソニックA1で楽しみたいなあ。

アシュギーネもすごいけど、パナソニックA1もすごい。RAM64K、VRAM128KのMSX2パソコンが29,800円。リアルで大迫力のゲームがおもしろい。その上、ワープロやパソコン通信、ビデオ編集、データ保存、コンピュータサウンドなんかも楽しめるんだから。

標準価格 **29,800円**　**パナソニック MSX2 パソコン**

FS-A1 ▶ボディカラーは2色：-Kブラック、-Rレッド ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011 標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

松下電器産業株式会社

夢をかたちに
信頼と創造の　富士通

アニメもできる。

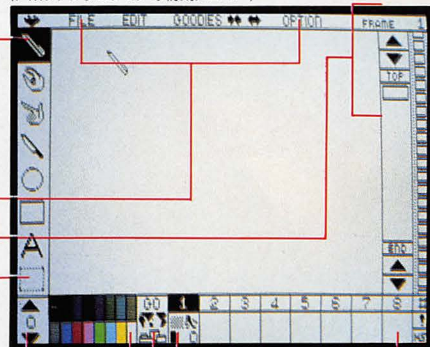
FM77AVシリーズ用アニメーションツール
FMファンタビジョンV1.0 新発売!
開発元：株式会社ブロダーバンドジャパン
標準価格¥15,000
FM77AV40/AV20/AV対応



動くのが、楽しい。
カンタンが、うれしい。
アニメをこんなに身近にしたのは、
FMファンタビジョン。

キミの描いた図形がイキイキと動き、飛び跳ねる——。
こんな素晴らしい世界を、マウスのカンタン操作で
実現してしまうFMファンタビジョン。
動きのキーとなる原画を入力すると、
途中の絵はパソコンが自動作成。
分かりやすいアイコンは、自由な発想をさまたげない。
ファンタジックゾーンへ、いざ、"GO"しよう!

〈FMファンタビジョンの初期メニュー〉



● 動かしたい図形(オブジェクト)を描くためのアイコン群。円や四角形をはじめ、線を引いたり、点の増減/移動で形をつくる。操作はマウスで軽快だ。また、英文字や数字はキーボードで入力する。

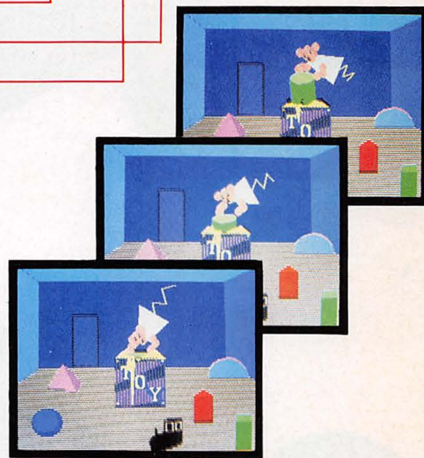
● アニメや背景をフロッピィに保存/読み出し可能。さらに、オブジェクトの編集/変形や、FMグラフィックエディタ・FMミュージックエディタとの連携もここで指示する。

● 何フレーム目に原画を描いているかを示す。▲▼でフレームは前後に移動。最大255フレームが使える。

● 16色(4096色中任意の13色+白・黒・透明色)のカラーパレットからオブジェクトに着色できる。HSV(色相、彩度、明度)により微妙な色指定もOK。

● オブジェクトの色・動作状態・描画状態を表示。同時に8つまでのオブジェクトを動かせる。また、1つのオブジェクトは最大32の点で構成される。

● GOで、アニメーションが動く。再生スピードはキーボードにより7段階で選択可能。順転/逆転/ポーズ/コマ送りも自在だ。



「FMサークル」会員募集中!
FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。
● 入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは—(5月より住所・電話がかわりました)
〒135 東京都江東区東陽4-1-13 東陽セントラルビル FMサークル事務局
☎(03)615-4739(土・日・祝日を除く9:30~17:00)

富士通株式会社●家電量販店販売推進部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211代
技術的なお問い合わせは　FMインフォメーションサービス☎(03)646 0816〔お問い合わせ時間〕10:00~18:00月~土〔祝日を除く〕

富士通

数フレームの原画から、
たくさんの楽しさと可能性を生み出す。
これぞ、ファンタビジョンのマジックだ!





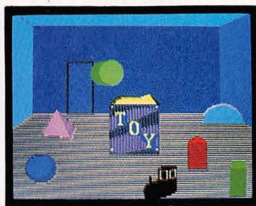




（画面作成：株式会社ブロダーバンドジャパン）

❶動かない背景画はFMグラフィックエディタで作成した。FMファンタビジョンに取り込み、動くオブジェクトと合成が可能だ。
❷8つのオブジェクトをフルに使用して、バネ仕掛けのクマや円筒形をつくった。
❸FMファンタビジョンの「トゥイーニング機能」〔フレームとフレームの間の絵を自動作成〕と「トランスフォーミング機能」〔○→□など、形の変化を自動作成〕が、原画をもとに、なめらかに変化した絵を何枚もつくってくれる。
❹オブジェクトをターンさせたり、移動させたりする編集機能で、クマに動きをつけた。





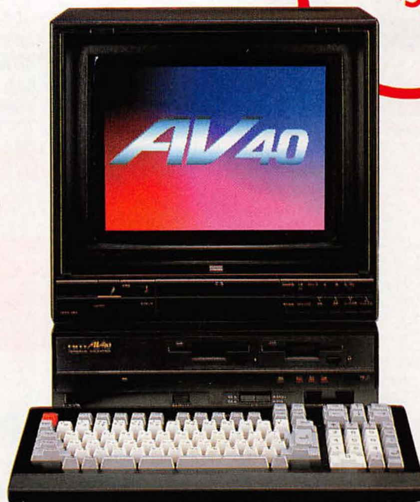












マルチ・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40

■FM77AV40本体（キーボード付）標準価格　¥228,000
■カラーCRTテレビ　15SD　標準価格　¥138,000（アンテナ工事費別）

FM77AV40：●FM音源3音搭載●26万色表示、400ライン8色対応　●RS-232Cインタフェース標準実装●日本語機能強化●3.5インチ640KBマイクロFD、メインメモリ192KB（AV20の仕様は一部異なります。）
AV40専用カラーCRTテレビ-15SD：●15インチ●4000文字対応●21ピンRGB入力端子●ステレオ音声多重機能●デュアルスキャン●ディジタイズ対応RGB出力端子●パソコンを使わないときは、テレビに切り換えて楽しめます。

FM77AV20

■FM77AV20　2本体　標準価格 ¥168,000
■FM77AV20　1本体　標準価格 ¥138,000
■カラーCRTテレビ　15S　標準価格 ¥108,000

だからAV。

FMシリーズマニュアル通信販売のお知らせ

このたび、FMシリーズのマニュアル通信販売を開始いたしました。ご購入など詳しくは下記までお問い合せください。
●お問い合わせ——————富士物流㈱富士通マニュアル通販センター
☎(03)474-1231（土・日・祝日を除く9:00〜17:00）または全国の富士通プラザ

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215 0321●秋葉原(03)251 1448●札幌(011)222 5466●仙台(022)266 8711●名古屋(052)261 5141●大阪(06)344 7648●広島(082)211 1717●福岡(092)713 4392

さよなら夏!



ツクモザバーゲン

99 ツクモ の日 記念セール!

ツクモの日ってな〜に?
6月4日は虫歯予防デー、10月10日は目の愛護デー、毎月23日はふみの日。そして9月9日はツクモの日。九十九と書いてツクモ。新しい常識です。

9月 4 fri 5 sat 6 sun 7 mon 8 tue 9 wed 10 thu 11 fri 12 sat 13 sun 14 mon 15 tue 16日 wed



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

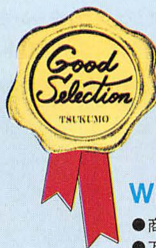
ツクモの日 記念セット 注番 B901

- PC-8801FHモデル30……………¥168,000
- 14インチ2000文字アナログモニター…¥49,800（シャープ CU-14FA）
- モニターケーブル……………………¥ 3,500
- ディスケット10枚＋ゲームパック（11種類付）

合計定価 ¥221,300
限定特価 ¥164,000
クレジット例 初回¥10,180、月々¥7,900×23回

ご存知ですね。ツクモグッドセレクション

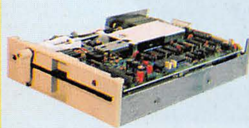
★Good Selection表示商品は、ツクモ電機のお奨めする〝セレクト商品〟です。さまざまな特典が付いています。



Long Guarantee
- お買い上げ商品はメーカー保証期間プラス1年間のツクモ保証が付いております。
- 上記の保証期間中に万一、修理が必要な場合は、商品代替機を貸し出しいたします。

Wide Support
- 商品は出荷時にスタッフが厳重にチェックいたします。
- 万一、1ヶ月以内に異常が発生した場合は、無料にて新品と交換いたします。

冬のボーナス一括払い、手数料なし!
10万円以上お買い上げの方は手数料なしで冬のボーナス一括払いができます。



ナショナル 注番 B902
JA-551 定価¥60,000
PC-8801mkII/SR/FR/FH用 増設ドライブ
取付ネジ、説明書付
ツクモ特価 ¥18,800 送料別¥1,000
※FR/FHの場合ケーブル（別売¥2,000）が必要です。

■ **PC-8001mkIISR** 注番 B903
RS-232C I/F内蔵…………………定価¥108,000
限定特価 ¥14,800 送料¥1,000

■ **家庭用TV↔PCシリーズパソコン RFモジュレーター** 注番 B904
特価 ¥8,000 送料¥700

■ **TEAC FD-55BV** 注番B905
PC-8801mkII/SR/FR/FH用増設ドライブ
ツクモ特価 ¥19,800 送料別¥1,000

PC-8801mkII MR セット 注番 B906
- PC-8801mkIIMR………¥238,000
- 4050文字アナログモニター…¥89,800（NEC PC-KD854 DP0.39）
- オリジナルゲームパック（11種類）付

合計定価 ¥327,800
ツクモ特価 ¥168,000
送料¥2,000
クレジット例 初回¥11,020 月々¥9,500×19回

PC-9800シリーズ
PC-9801U2 注番 B907
- PC-9801U2……………¥298,000
- 4050文字アナログモニター…¥89,800（NEC PC-KD854 DP0.39）

合計定価 ¥387,800
ツクモ限定特価 ¥168,000
送料¥2,000
クレジット例 月々 ¥8,190×24回

富士通
FM77AV20

Aセット 注番 B908
- FM77AV20-2……………………¥168,000
- 14インチ2000文字アナログモニター¥49,800（シャープ CU-14FA）
- モニターケーブル………………¥ 3,500
- アンプ内蔵スピーカー……………¥ 7,800
- オリジナルゲームパック（12種入り）…サービス

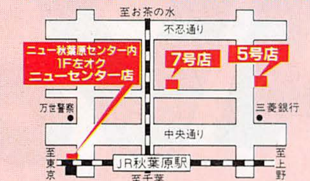
合計定価 ¥229,100
ツクモ特価 ¥124,800
送料¥2,000
クレジット例 初回 ¥11,080 月々 ¥11,400×11回

Bセット 注番 B909
- FM77AV20-2……………………¥168,000
- FMTV-152…………………………¥ 89,800
- オリジナルゲームパック（12種入り）…サービス

合計定価 ¥257,800
ディスケット10枚付
ツクモ特価 ¥144,800
送料 ¥2,000
クレジット例 初回 ¥9,272 月々 ¥8,200×19回

★月々均等払いのクレジットもお電話1本でOK!!

ツクモ秋葉原各店



営業時間 AM10：00〜PM7：00
★定休日 毎週木曜
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店
営業時間 AM10：00〜PM7：00
1号店 ☎052-263-1655（定休日 毎週月曜）（第1アメ横ビル内）
2号店 ☎052-251-3399（定休日 毎週水曜）（第2アメ横ビル内）

ニューメディアプラザ **ツクモ札幌**
営業時間 AM10：30〜PM7：30
定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

受注専用ツクモ通販センター
AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10：30〜午後7：30迄

ツクモの日記念
じゃんけんマッチ！ 勝った人は 謝恩ギフト券進呈

じゃんけん大好きのツクモだから記念日はもちろんじゃんけんでお祝い！
1万円お買い上げでチャンス1回。5万円毎にさらにチャンス！
今から練習して記念セールにそなえましょう！

99の日のえこひいき！

ツクモの情報紙「99パーソナルズ」の年間講読受付開始！
記念セール中にお申し込みの方は1年間無料でお届けいたします(9/16日消印有効)。住所、氏名、年齢、職業、お持ちのパソコンの型名を明記の上、お申し込み下さい。

〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機(株)「99パーソナルズ年間講読」係

パソコンテレビ X1F

ツクモの日 記念セット 注番 B910

DISKもカセットも使えるマルチセット！

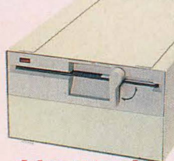
- CZ-811C(モデル10)……………………¥89,800
- TS-FDMKⅡ X1(s)……………………¥65,800
- オリジナルゲームパック……………………サービス

合計定価 ¥155,600
限定特価 **¥64,800**
送料¥2,000

クレジット例 初回 ¥7,884 月々 ¥6,900×9回

▲さらにCU-14FA(デジタルモニター 定価¥49,800)をセットして……
限定特価 **¥94,800** 送料¥1,000追加

TS-FDMKⅡ X1セット 注番 B912



- TS-FD MKⅡにケーブルと特選I/Fをセットしました。これだけでディスクシステムが使用できます。
- CZ-503F(シングル)と同等です。

特別価格 1ドライブ **¥42,000** 2ドライブ **¥64,000**
送料各¥1,000

シャープ **CZ-8PD3** 注番 B913
9ピンドットプリンタ ケーブル付
定価¥59,800
特価 **¥29,800**
送料¥1,000

シャープ **CZ-8PK2** 注番 B914
16ドット漢字プリンタ ケーブル付
定価¥134,800
特価 **¥39,800**
送料¥1,000

棚ズレ 3台限り 注番 B915
MZ-2531
14インチアナログモニター
セット特価 **¥179,800**

シャープ **CZ-8DT** 注番 B916
デジタルテロッパー 定価 ¥89,800
限定特価 **¥16,800** 送料¥1,000

シャープ **MZ-1P17** 注番 B917
カラー熱転写プリンター・ケーブル付
定価 ¥79,800
特価 **¥44,800** 送料¥1,000

ツクモ **TS-MX1** 注番 B918
X1ターボシリーズ用マウス
X1/F/Gは、別売I/Fが必要です。
特価 **¥5,800** 送料¥800

パソコンテレビ X1 turbo Ⅲ

ツクモの日スペシャルセット 注番 B919

- CZ-870C……………………¥168,000
- CZ-850D……………………¥129,800
- TS-MX1(マウス)……………………¥9,500
- オリジナルゲームパック……………………サービス

合計定価 ¥307,300
限定特価 **¥198,000** 送料¥2,000

クレジット例 初回¥12,920、月々¥11,200×19回



学生さん！カレッジクレジットがありますョ♥

●学生の方でも20歳以上の方はクレジットOK！詳しくは各店迄。

下記セットはケーブル・用紙付です。
各送料¥1,000

ブラザー 24ピンドットプリンター 注番 B920
M-1024Ⅱ(PC/FM)‥定価¥99,800 特価 ~~¥68,800~~

スター精密 熱転写プリンター 注番 B921
TR-24CL(PC/FM)……¥69,800 特価 ~~¥47,800~~

エプソン 熱転写24ピンプリンター 注番 B922
AP-80EX(PC/FM) 定価¥64,800 特価 ~~¥55,800~~



ツクモが経験で選んだ
パソコンラック
(送料サービス)



注番 B923
PW-876 定価¥22,000
●855(H)×600(D)×620(W)
ツクモ特価 **¥12,800**

通信販売をご利用下さい

事前に通信販売部で在庫を確認の上、ご入金下さい。

〔現金書留〕
○申込書同封の上、下記までお送り下さい。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機通信販売部

〔銀行振込〕
○お電話で事前にご連絡ののち下記までお振込下さい。
富士銀行 神田支店 (普)No.894047 九十九電機(株)宛

〔クレジット〕○用紙をお送りします。お電話でお申し込み下さい。

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機



九十九電機

現金書留申込書 BM9係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

●特価品は限定につき、品切れの際はご容赦下さい。

★便利な代金引き換え払いもお電話1本でOK!!

究極の16ビット機
完全攻略本!!

第1部 X68000のすべて
第1章 X68000の魅力を探る

第2部 ビジュアルシェル入門
第2章 起動と停止
第3章 システムのバックアップとデータディスクの作成
第4章 ディスクウィンドウのオープン/クローズ
第5章 ファイルの活用
第6章 ディスクアイコンとディスクウィンドウ
第7章 アイコンの基本操作―移動,コピー,削除
第8章 コマンドメニューの活用
第9章 フォルダーの活用

第3部 コマンドシェル入門
第10章 コマンドシェル専用ディスクの作成
第11章 コマンドシェルの基礎
第12章 ディスクとファイルの基本オペレーション
第13章 ファイル基本オペレーション
第14章 UNIXライクな機能〈1〉―階層ディレクトリ
第15章 UNIXライクな機能〈2〉―リダイレクトとパイプライン
第16章 バッチ処理

第4部 システムの構築&各種テクニック
第17章 日本語フロントプロセッサの組み込み
第18章 RAMディスク&SRAMディスク
第19章 福袋(贈物)の活用―マクロアセンブラ&リンカ
第20章 ビジュアルシェルでパラメータをつけて実行する方法
第21章 X-BASICプログラムテクニック―スプライトの活用法

資料編
資料1 X68000メモリマップ
資料2 X68000 I/Oポートアドレス一覧
資料3 テキストVRAMのメモリマップ
資料4 テキスト仮想画面のアドレス配置
資料5 テキストパレットアドレス
資料6 グラフィックVRAMメモリマップ
資料7 マクロアセンブラASの起動スイッチ
資料8 マクロアセンブラASの書式一覧
資料9 マクロアセンブラASのエラーメッセージ
資料10 リンカLKの起動スイッチ
資料11 スプライトパターン&カラーコードエディタの使用法
資料12 ファンクションコールとIOCS
資料13 ファンクションコールの使い方
資料14 IOCSの使い方
資料15 IOCS一覧
資料16 68000インストラクションセット
資料17 X68000回路図

月刊マイコン別冊 OS入門から各種テクニック・内部解析まで

X68000活用研究

MULTIマイコン研究会 塚越一雄 著
B5判 364頁 定価2,200円(〒300円)
好評発売中!!

電波新聞社 出版販売部
東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル ☎(06)203-3361
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル ☎(092)431-7411

昭和62年度 第3回

エレクトロニクス工作コンテスト



●募集部門	小学生の部・中学生の部・高校生の部
●募集期間	昭和62年7月1日(水)～9月30日(水)
●第1次審査(書類審査)	昭和62年10月1日(木)～10月15日(木)
●第1次審査結果通知	昭和62年10月16日(金)
●作品応募〆切	昭和62年11月16日(月)必着
●第2次審査(作品審査)	昭和62年11月17日(火)～12月末日
●発表	昭和63年1月中旬
●主催	電波新聞社
●後援	文部省・通商産業省・郵政省

●資料請求・お問い合わせ先 ㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111(代)

ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集 II

VIDEO GAME MUSIC PROGRAM 大全集 II

大好評発売中



「ナムコ ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」に続くVGM書ついに登場!

B5判366ページ
定価1,600円
(送料250円)

■掲載曲目：♪ASO♪OUT RUN♪スターラスター♪ドルアーガの塔♪シティ・コネクション♪エンデューロー・レーサー♪ファンタジー・ゾーン♪マッピー♪イシターの復活♪スーパー・ゼビウス♪スペース・ハリアー♪サラマンダ♪ツインビー♪バブルボブル♪ホッピング・マッピー♪スカイキッドDX♪ギャラクティック・ウォーリアーズ♪カルテット♪ショウリンズ・ロード♪ダライアス♪戦場の狼♪魔界村♪ワールドカップ♪ソロモンの鍵♪ボンジャック♪源平討魔伝♪グラディウス♪ラスト・ミッション♪バックランド♪RF-2♪ボスコニアン♪テラクレスタ

■対象機種：FM-7/77AV♬MZ-2500♬PC-6001/mkII/SR(6601/SR)♬PC-8001mkIISR♬PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/PC-88VA ♬ファミリーコンピュータ(ファミリーBASIC)♬MB-S1♬MSX♬MSX2♬MZ-1500♬X1シリーズ

■特別企画：Yu-You先生によるFM音源講座も掲載。「音とは何か」という基本的なことから,「YM2203の特徴」,「YM-2203の音色設定」といった, VGMプログラミングに必要な知識, そして実践的な音作りまでをくわしく解説しています。VGMファンにはぜったいに見逃がせない1冊です。前作「ナムコ ビデオゲームミュージック・プログラム」(定価1,800円)共々, かわいがってくださいね。

※書店にない場合は, お店の人に言って取りよせてもらうか, 通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII



大好評発売中

これでナムコゲームのすべてがわかる！
前作「オールアバウトナムコ」の続編出来!!

B5判
定価2,000円
(送料300円)

■掲載タイトル：BARADUKE・MOTOS・SKYKID/DX・HOPPING MAPPY・TOYPOP・THE RETURN OF ISHTAR・THUNDER CEPTOR/II・源平討魔伝・ROLLING THUNDER・PAC-LAND・STAR LUSTER・DIG DUGII・バベルの塔・SKYKID・ワルキューレの冒険～時の鍵伝説～・SUPER XEVIOUS～ガンプの謎～・MAPPY-LAND・プロ野球ファミリースタジアム・METRO-CROSS・DRAGON BUSTER

■カラー445ページ！ 総ページ数504ページ(本文496ページ)のすごい本！：前作の「オール アバウト ナムコ」をはるかにしのぐエネルギーを注ぎ込み編集しました。前作で苦労した点は，経験値の上昇でカバー。さらにいろいろな工夫をこらしての完成です。前作では，モノクロでしかご紹介できなかったドット絵も，今回はフルカラー，特に源平討魔伝の景清，安駄婆，弁慶は圧巻です。

■ナムコットのファミコン用ソフトも，究極の㊙を掲載：ファミコン用ソフトでは，これまであきらかにされていなかった多くの㊙テクニックを紹介しています。誌面のつごう(最初は400ページくらいの予定だったんですよ)で，記事ページ数は少ないものの，一読してもらえば，内容の濃さに，きっと満足していただけることと思います。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

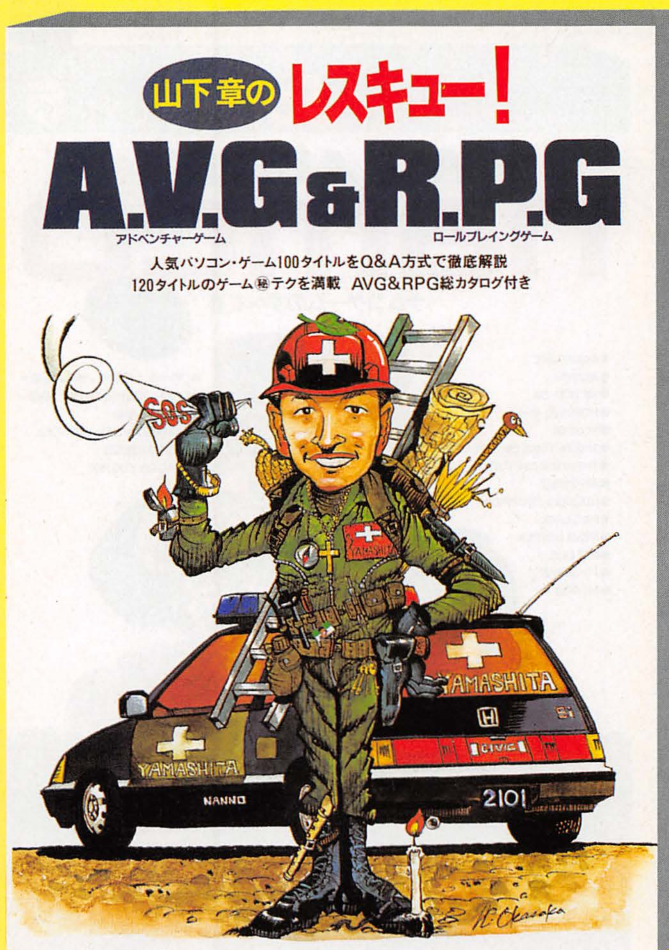
電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

山下章のレスキュー！

A.V.G&R.P.G

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

売切店続出！・大好評発売中!!



スーパーソフトBOOKSの第5弾!!
この1冊でAVG&RPGの通になれる!!

A5判 376ページ
定価1,300円
（送料300円）

■掲載タイトル：アステカ，アビス，アビスII～帝王の涙，アリオン，アリス，アルファ，暗黒城，暗黒星雲，ウィザード&プリンセス，Will，ウイングマン，ウイングマン2，WORRY，英雄伝説サーガ，エルドラド伝奇，黄金の墓，続・黄金の墓，オホーツクに消ゆ，鍵穴殺人事件，カサブランカに愛を，カムイの剣，軽井沢誘拐案内，機動戦士ガンダム[1]/[2]，クランストンマナー，クリスタルプリズン，コロニーオデッセイ，ザ・クエスト，サザンクロス，ザース，サラダの国のトマト姫，新竹取物語，セイバー，地獄の練習問題，タイムシークレット，タイムトンネル，太陽の神殿―アステカII，グーククリスタル，超人ロック，手掛りを探せ！，デス・トラップ，デゼニランド，デゼニワールド，デーモンズリング，テラ4001，トランシルバニア，トランシルバニアII，ドリームランド，パイレーツ・アドベンチャー，ハッピーブッシュマン，はーりぃふぉっくす，はーりぃふぉっくす～雪の魔王編，ファンハウスミステリー，不思議議の国のアリス，北斗の拳，ポートピア連続殺人事件，ポートピア連続殺人事件 for ファミリーコンピュータ，ホラーハウス，魔女モヘカの館，マスカレイド，マデリーン，魔法の泉，ミコとアケミのジャングルアドベンチャー，ミステリーハウスI/II，ミッション・アステロイド，メイドゥム，めぞん一刻，ユリシーズ，ラグランジュL_2，ランギスタンからの脱出，リング・クエスト，惑星メフィウス，ワンダーハウス，ウルティマII，ウルティマIII，カレイジアス・ペルセウス，ザ・スクリーマー，ザナドゥ，ザナドゥ・シナリオII，ザ・ファイアークリスタル，ザ・ブラックオニキス，ゼルダの伝説，ドラゴンクエスト，ドラゴンクエストII，ドラゴン・スレイヤー，ナイザー，ハイドライド，ハイドライドII，覇邪の封印，ファンタジアン，ブラスティー，ホーリーグレイ，メルヘン・ヴェール，メルヘン・ヴェールII，ライーザ，リグラス，リンクの冒険，ロマンシア

■RPGマップ，㊙コーナーも充実！：レスキュー・コーナーの他にも，全110タイトルにのぼる㊙テクニックのコーナー，主力RPG攻略用白地図（18タイトル），現時点で調査できるだけ調査しつくした，AVGとRPGの総カタログ等，どのページも見逃がせない情報がキッシリ。今回は書籍版で発行したので，なぜか書店のファミコン攻略本のコーナーに置いてあることが多いようです。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03（445）6111

一度読んだら、
違いがわかる。

MSX・MSX2用ソフトを82本満載！

さらに、MSX2コーナー、周辺機器一覧、ハイテクニック・コーナー、
MSX-BASIC入門など充実した内容です。

パソコン・ゲームが作れる本

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌 マイコン BASIC Magazine DELUXE

MSX・MSX2 プログラム大全集

定価1,500円（送料250円）

大好評発売中



電波新聞社 出版販売部……………〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎ 03－445－6111



わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌 マイコン BASIC Magazine DELUXE

パソコン・ゲームが作れる本

PC-8801・8001 プログラム大全集

PC-88・80シリーズ用
ソフト97本満載!



新製品スクープ!! これがPC-88VAだ!! ほか, PC-88・80シリーズの使いかたや特徴, 誌上公開質問状スペシャル, 人気のビデオ・ゲーム・ミュージックなど内容充実!! **大好評発売中!!**



定価1,600円
(送料250円)

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine DELUXE





あまりにも楽しいからって、夜更(よふ)かししてはいけません。

X1 プログラム大全集

パソコン・ゲームが作れる本

X1シリーズ用ソフト68本一挙掲載！
X1/turboシリーズ現行機種/周辺機器 総カタログ付き

特別掲載 **X1でゲーム・ミュージックを鳴らそう！**
ツインビー ©コナミ/ザ・リターン・オブ・イシター ©㈱ナムコ 他

大好評発売中!! 定価1,500円(送料250円)

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

おシャレなゲームフリー

© KONAMI



Aタイプ

サラマンダ ハイパーユニット

沙羅曼蛇 HYPER

コナミキャラクター下敷 各標準価格200円



沙羅曼蛇Aタイプ



グラディウス



ロードファイター



イーアルカンフー



沙羅曼蛇Bタイプ



ハイパーオリンピック



ツインビー

コナミキャラクターレポート



沙羅曼蛇

ク達へ。

DEMPA/ペンタン

DEMPA/ペンタンのキャラクター・グッズシリーズに，このたびコナミの製品が仲間入りすることになりました。その注目の第一弾は，コナミファンの心をガッチリつかんだ大ヒット作品，沙羅曼蛇(サラマンダ)のカンペンセット=ハイパーユニットです。
このサラマンダ・ハイパーユニットは，カンペンケース，鉛筆6本，消ゴムがセットになっています。カンペンケースは2層式でカッコイイサラマンダのイラストがケースの中にも入っているペンタンの自信作です。イラストは，沙羅曼蛇(Aタイプ)と，ビッグバイパー(Bタイプ)の2種類を用意しました。



Aタイプ(沙羅曼蛇)　Bタイプ(ビッグバイパー)
申し込みの際、Aタイプ/Bタイプどちらか希望する方を、記入してください。
標準価格950円

UNIT

パッド 各標準価格250円



ツインビー

SEGA

「ファンタジーゾーン」、「アウトラン」下敷新発売。

©SEGA

セガ熱狂的ファンのために待望のセガキャラクター商品第一弾として、「ファンタジーゾーン」、「アウトラン」下敷を発売することになりました。 お近くのDEMPA／ペンタン商品取扱店または、通信販売でお申し込みください。





ファンタジーゾーン
標準価格200円

アウトラン
標準価格200円

T&E SOFT



「ディーヴァ」カンペンケース
標準価格500円



「ディーヴァ」下敷　標準価格200円

DECO



「サンダーストーム」下敷
©DATA EAST CORP.　**標準価格200円**

通信販売で下敷のみ購入される場合は、11種類のペンタン・キャラクター下敷の中から、5枚一組でお願いします。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03－445－6111

「復活。」

DEMPA/ペンタンキャラクター
グッズ取扱い店募集中!

●お問い合わせ先…電波新聞社 出版販売部 ☎03-445-6111

※写真はBタイプです。

キミの大切なお金を守る 正義の味方 続々登場。





大好評の「ドラゴンバスター」と,「ザ・リターン・オブ・イシター」のウォーレット(お財布)は,もうお店で見てくれたかな?。
なんと今月も,熱狂的なナムコファンの希望に,応えて,「源平討魔伝」のウォーレットを発売します。色はバイオレットで,中を開くと,小銭専用の着脱式ポケットが,付いています。大切なテレフォンカードなどが入るケースも付いています。
お近くのDEMPA/ペンタン商品取扱い店でお求めになれます。

ザ・リターン・オブ・イシター ウォーレット 標準価格1,200円

ドラゴンバスター ウォーレット 標準価格1,200円

源平討魔伝 ウォーレット 標準価格1,200円



ザ・リターン・オブ・イシター 下敷 標準価格 200円



源平討魔伝 下敷 標準価格 200円

下敷のみを申し込まれる方は,他のDEMPA/ペンタンキャラクター下敷を合わせた中から,5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で350円です。

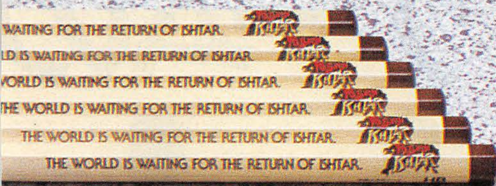
DEMPA/ペンタン

イシターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編,「ザ・リターン・オブ・イシター」が,文具セットになったゾ。その名も,トレージャーボックスII。鉛筆6本と消ゴム,カンペンケースのセットです。カンペンケースには,蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には,もれなく記入して下さい。また,DEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店でも,購入することができます。まだ実物を見たことがない人は,今すぐお店へ。




▲Aタイプ
Bタイプ▶





ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII
TREASURE BOX II

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個　標準価格950円



❶ドラゴンバスター クーラーボトル
❷スカイキッド クーラーボトル
❸ドルアーガの塔 クーラーボトル

クーラーボトルには,ストロータイプ,カップタイプがあります。申し込みの際,いずれかを指定して下さい。

標準価格1,200円



マッピーTシャツ
サイズ:S/M/L　標準価格1,700円



ドルアーガの塔Tシャツ[A]
サイズ:S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔Tシャツ[B]
サイズ:S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔 トレーナー
色:グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ:S/M/L　標準価格4,500円



スカイキッド Tシャツ
サイズ:S/M/L　標準価格1,700円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

323ページの「DEMPA/ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店に注文するか,電波新聞社出版販売部までお申し込みください。

©株式会社 ナムコ

DEMPA/ペンタンのキャラクターグッズは,ぜったいに,ひとりじめしないでください。

発売元:電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-445-6111

アタリ仕様のジョイスティック(**XE-1/b**等)とパソコンとの間に接続するとハイテックなゲームプレ

シューティング・ゲームの

実物大

JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER XO-1

SPEED CONTROL METRE

MODE SELECT / AUTO TRIGGER / SPEED / TRIGGER POSITION

●トリガ・モード切替

2トリガの連射モードを切替えます。

❶スイッチを一番上にするとどちらのトリガボタンも連射になります。

❷スイッチを中央にすると[A]、[B]二つのトリガボタンが、片側は連射、もう一方が手動になります。AUTO TRIGGERスイッチを[A]側にすると[A]が連射、[B]が手動になり、AUTO TRIGGERスイッチを[B]側にすると[B]が連射、[A]が手動になります。

❸二つのトリガボタンのうち、片側のみを連射と手動に使い分けるモードです。AUTO TRIGGERスイッチの切替で[A]連射[A]手動、または[B]連射[B]手動に切替えることができます。

●トリガ・スピード可変

XO-1の機械的なトリガ・スピードを連続的に変化させるスライド・ボリュームです。ゲームソフトのプログラムと合わせて、最適の位置を選んでください。

●トリガボタン反転

2トリガの機能を左右反転することができます。使いやすいほうを選んでください。

●JOYSTICK接続コネクタ

お手持ちのアタリ仕様のジョイスティックを接続してください。

チャレンジング・ステージ パーフェクトの快感 オート-マニュアル切替がハイスコアの決め手に。



シューティング・ゲームのロング・セラー「ギャラガ」をXO-1でプレイしてみた。連射スピードをチューンし、ポイントを押さえれば、弾は吸い込まれるように敵編隊に命中していく。デュアルにするにはマニュアル状態が良く、モードは③が最適。

超長期戦にもよゆう十分。高得点、高次ラウンド追求に専念できるたのもしさを感じさせてくれた。



新発売のX1シリーズ用「ボスコニアン」とXO-1の組合わせでは、256面という大きなゲームを、より身近なものにしてくれた。砲台を周囲から撃破していく高得点テク、総攻撃にさせて敵機を撃ってかせぐテクなどを楽しませてくれた。

…が楽しめます。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

世界を拡げます。

●パソコン接続コード
パソコンのジョイスティック・ポートに接続してください。

●トリガ・スピードLED表示
トリガのようすがモニターできます。ゲームソフトのプログラムによっては、弾の発射とは必ずしも一致しませんが、最適スピードを知る目安になります。また、電源が供給されていれば点燈しますので、電源パイロット・ランプの役目もします。

●X1シリーズ用電源スイッチ
X1シリーズでは、底面にあるホルダーに単四乾電池3本をセットしますが、これはそのための電源スイッチです。本機を使用しない場合、X1シリーズ以外の機種の場合はOFFにしておきます。



■FUNCTION
1 オート・トリガ(自動トリガ)
2 トリガ・スピード連続可変
3 トリガ・スピードLED表示
4 トリガ・モード切替
5 トリガ・ボタン反転

XO-1はXE-1b等、2トリガタイプで、それぞれ独立しているジョイスティック用に設計されています。XO-1とXE-1bのコンビネーションが最も おすすめできる組合わせです。

Original JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER

XO-1

for MSX, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1 標準価格3,900円
(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

品切れ間近か!!

■ご注意
●X1シリーズにご使用になる場合は、単四乾電池3本が電源として必要です。●ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードはソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

お知らせ!! XO-1+XE-1bの機能を持ち、さらにグレードをあげた"XE-1PRO"が9月末に登場します。

さらに!!

ハイスコア重視設計



●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-1の改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。
これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。
これでハイスコア確実!

また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。

●適応機種はPC-6000シリーズ、X1シリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。

Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

オリジナル2トリガージョイスティック

XE-1b

標準価格3,900円 品切れ間近か!!

対応機種:X1シリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2

マイコンBASIC Magazine 9月号 目次

特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

©マイコンBASICマガジン9月号

第6巻　第9号
昭和62年8月25日印刷
昭和62年9月1日発行

定価380円

電波新聞社 1987 Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5－51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

マイコンBASICマガジン近刊別冊のご案内

マイコンBASICマガジン編集部では，本誌の他にも，パソコンが大好きなみなさんのために，数多くの別冊や単行本を発行しています。このページでは，8月中に発売が予定されている新刊本3冊をご紹介しましょう。

広げようコンピュータ通信の輪!!

パソコンBBS電話帳

B5判，定価1,500円

パソコンファンの中でパソコン通信を楽しむ人がたいへん多くなっています。この本は，全国250を越す主要パソコン通信ネットの運用内容，サービス内容，活動，入会方法，アクセス電話番号，通信型式などをくわしく紹介した，業界初のパソコン通信用の電話帳です。

もちろん，パソコン通信の楽しみかたや，ますます価格が下がり，求めやすくなった，通信用モデムやソフトの最新製品を紹介していますから，この1冊で，パソコン通信をはじめることができます。

また，アマチュア無線を使った，電話料金のいらないRADIO-VANやパケット通信の方法，局名，運用周波数等も紹介しています。

キミも今日からパソコン・ミュージシャン

Let's Play!!コンピュータ・ミュージック

B5判，定価1,500円

本誌や別冊で掲載しているVGM(ビデオゲーム・ミュージック）プログラムは大人気で，パソコンで，思いもかけないようなすばらしい演奏ができるようになりました。この本は，パソコンに，ソフトとインターフェースを用意し，MIDI規格の楽器をつないで，プロと同じサウンドを創りだすためのノウハウがいっぱいにつまった，とても楽しい本です。

MIDI楽器も，価格がどんどん安くなり，5万円くらいで，プロのミュージシャンが使っているシステムと同じ演奏をさせることができるため，パソコンの新しい活用法として，コンピュータ・ミュージックは大流行のきざしがあります。

キーボードを弾けなくても，ステップ入力していけば，だれでも楽しめます。

おどろくほど機能の充実したソフト，また，豊富にそろっているシンセサイザ，リズムマシン，エフェクタなど，最新機器も紹介していますから，この1冊でキミもコンピュータ・ミュージシャンになれます！

名機よ永遠に！

PC-6001/6601プログラム大全集

B5判，定価1,300円

1981年11月，PC－6000シリーズの第1号機PC-6001が発売されて以来，PC－6000シリーズは入門用パソコンの王座を守り続けてきました。

昨年から生産は中止されてはいますが，BASICマガジンの読者の間では，多くの愛用者がいます。もちろん主力パソコンとして使っている人もいますが，2nd機としても，オーソドックスでシンプルな機能，性能ではありますが，パソコンを骨までしゃぶって楽しもうというタイプの人には「これぞパソコンの名機だ！」と言わしめるほどのパワーを内に秘めたマシーンです。

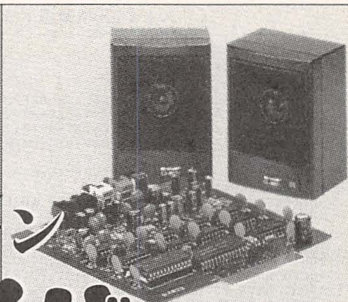
U-com（中古パソコン）市場でも，3.5インチFD付きのPC－6601SR等の高性能機が手ごろな価格で販売されています。

さて，この本は，PC－6000シリーズ対応のプログラムを満載したもので，ゲーム，実用，ミュージックをカバーし，さらに入手可能な豊富なオプション群を紹介しています。PC－6000シリーズの本としては最後のものとなると思われます。心をこめて編集しました。

特別企画

X1FM音源ボード「CZ-8BS1」をBASICで操作しよう

FM音源MMLサブ・ルーチン「FM音源ドライバー」



昨年7月に発売されたX1用FM音源ボード「CZ－8BS1」(価格23,800円)。このボードは，別名OPMと呼ばれるLSI“YM2151”を搭載したFM音源ボードなのです。

では，PC－88SRなどに載っているFM音源“YM2203”(OPN)とのちがいはどこにあるのでしょう。

そう，YM2151はFM音源を8チャンネル持っていて，おまけにステレオにもできるのです。YM2203のほうはというと，FM3チャンネル，SSG3チャンネルで，出力はモノラルのみですよね。また，YM2151では，ハードでLFO機能（ビブラートやトレモロを作りだすもの）が付いているというのも強味ですよ（YM2203ではソフトでコントロールする必要がある)。

ところで，このスゴイFM音源ボードがでたということで，X1ユーザーならば，誰でもとびついちゃったと思いますが，手に入れていざ,「さあ,プログラムを組むぞ」と意気ごんだとたんガクッ！てことになったんじゃないでしょうか。そうなんです。BASICからFM音源用のMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）が書けないのです。

ましてや，発売1年たった現在，CZ－8BS1対応のBASICがサポートされていないわけでして…。シャープさん，なんとかしてくださーい。

と言ってても仕方ない。そこで，遅ればせながら，ここにX1FM音源対応MMLサブ・ルーチン「FM音源ドライバー」(作：GORRY）を紹介したいと思います。BASICから簡単に操作できるものですよ。ではさっそく…。

X1FM音源ボード対応「FM音源ドライバー」

by GORRY

こんにちは。私はGORRY（ゴリーと読む）と言います。どうぞよろしく。

BASICからFM音源用のMMLをサポートする「FM音源ドライバー」を作りました。X1FM音源ボードを持っていても宝の持ちぐされなんて嘆いているみなさん。今までPSGでがんばっていたみなさん。これからは「FM音源ドライバー」でがんばりましょう。

入力，実行について

まずBASICを起動（シャープBASICならどれでもかまいません）します。

そして，**リスト1**を入力します。ただし，turboZユーザーでない人は80，90行をけずってください。

打ち込み終わったなら，まずSAVEします。そして，RUNしてみて，エラーがでてしまったなら，**リスト1**を十分チェックしてください。デバグが終わったら，

SAVEM“FM-DRIVER.Bin”，&HE800，&HEDFF

としてマシン語ファイルとしてセーブします。これで入力は終わり。全部BASICですからとても楽だと思います。

ロードするときは，

CLEAR &HE800↵

LOADM“FM-DRIVER.Bin”↵

と入力します。これもプログラムとしてセーブしておくと便利ですね。

これでFM音源ドライバーがセットされました。**リスト2，3**を入力してみてください。ほら，キミのX1がFM音源で音を奏でたでしょう。

それではくわしく説明に入ります。

FM音源ドライバーの使いかた

順に言うと，

(1)音色データをセットする。

(2)MML（ミュージック・マクロ・ランゲージ：音楽言語）をセットする。

(3)FM音源ドライバーを呼びだす。

ということになります。(1)から順に説明しましょう。

(1)音色データについて

音色データは，32バイトでつくられています。これからその32バイトを説明します。**第1表**を見ながら読んでください。VIPのマニュアルもあると便利です。

●**0バイト目**：NEは，1にすると，チャンネル8のオペレータ4がノイズを出力するようになります。そして，このノイズの周波数がNFREQです。0～31までで，小さいほど高くなります。チャンネル8に関係しますから，チャンネル8以外にこのデータがあっても無視されます。

あと，SYCですが，LFOをチャンネル1に同期させるかさせないかを指定します。1で同期します。チャンネル1に同期させるのですから，チャンネル1以外では無効です。

128＊NE＋64＊SYC＋NFREQ

でこのデータが求められます。以後こうやってでたデータを16進数にしていきます。

●**1バイト目**：LFRQとは，LFOの周波数のことです。小さいほど速くなります。LFOはVIPマニュアル38ページに載っていますのでよく見てください。チャンネル1でのみ有効です。ここは，LFRQの値がそのまま入ります。

●**2バイト目**：P・Aとは，LFOをPM(周波数変調)か，AM(後ででてくるTLの変調）のどちらに用いるかを決めます。1でPM，0でAMになります。PMDorAMDは，PMやAMをどれだけ大きくかけるかを決めます。0～127までで，大きいほど深くかかります。

PM，AM両方かけたい！という人は，PMを設定したあと，MMLのコマンドで

《リスト1》FM音源ドライバーのプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HE800
10 DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HE800
30 FOR I=10000 TO 10000+&H5F*10 STEP 10:CS=AD
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
70 'X1 turbo Z ﾃﾞ ﾅｲｶﾀﾊ 80,90 ｷﾞｮｳ ﾊ ｲﾚﾅｲﾃﾞｸﾀﾞｻｲ｡
80 POKE&HED41,&HA3,&H1F
90 POKE&HED4C,&HE,&HA0,&HED,&H79,&H3E,&H5,&HED,&H79,&HE,&HA3
100 END
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,D7,ED,21,48,EE,06,08,36,00,23,10,FB,3E,08,32,59F
10010 DATA 79,EE,ED,53,7D,EE,3E,00,32,78,EE,CD,5F,ED,21,00,6B5
10020 DATA EE,06,20,36,00,23,10,FB,F3,CD,4A,ED,3A,78,EE,21,6F4
10030 DATA F0,ED,CD,97,ED,D5,DD,E1,EB,DD,7E,00,DD,23,FE,3A,4D5
10040 DATA CA,B0,ED,FE,59,CA,68,EA,FE,4C,CA,7A,EA,FE,52,CA,4AC
10050 DATA 86,EA,FE,4F,CA,C0,EA,FE,40,CA,37,EB,FE,51,CA,DF,A15
10060 DATA EA,FE,3C,CA,F3,EA,FE,3E,CA,14,EB,FE,56,CA,DD,EB,092
10070 DATA FE,64,CA,BA,EC,FE,6C,CA,97,EC,FE,6D,CA,A1,EC,FE,410
10080 DATA 72,CA,9C,EC,FE,24,CA,B9,EB,FE,54,CA,D1,EB,D6,41,936
10090 DATA DC,CE,EC,FE,07,D4,CE,EC,47,DD,7E,00,FE,23,CA,B0,528
10100 DATA E8,FE,2B,CA,B0,E8,FE,2D,C2,B8,E8,3E,0E,C3,B2,E8,C63
10110 DATA 3E,07,80,DD,23,C3,B9,E8,78,21,D8,E9,85,6F,3E,00,4C8
10120 DATA 8C,67,56,21,40,EE,CD,A5,ED,82,08,16,28,3A,78,EE,20D
10130 DATA 82,57,08,CD,9E,E9,CD,55,E9,CD,1C,E9,4F,DD,7E,00,864
10140 DATA FE,26,3E,00,C2,EA,E8,3C,DD,23,21,30,EE,CD,8A,ED,50A
10150 DATA 21,20,EE,CD,A5,ED,F5,CD,52,EA,EB,21,00,EE,CD,7C,B51
10160 DATA ED,F1,47,3E,08,90,CD,52,EA,EB,21,10,EE,CD,7C,ED,AB4
10170 DATA DD,E5,D1,21,F0,ED,CD,7C,ED,C3,02,ED,DD,7E,00,FE,548
10180 DATA 25,CA,48,E9,CD,ED,E9,D2,33,E9,21,28,EE,CD,A5,ED,247
10190 DATA C3,3A,E9,21,60,00,4F,CD,72,EC,4F,DD,7E,00,FE,2E,69E
10200 DATA 79,C0,CB,3F,81,DD,23,C9,DD,23,CD,ED,E9,D0,21,28,9C7
10210 DATA EE,CD,A5,ED,C9,E5,21,30,EE,CD,A5,ED,E1,3D,C8,D5,8D4
10220 DATA 16,78,3A,78,EE,82,16,08,CD,9E,E9,D1,3A,7C,EE,B7,6EE
10230 DATA C8,3A,78,EE,B7,C0,3E,02,16,01,CD,9E,E9,AF,CD,9E,413
10240 DATA E9,C9,E5,21,30,EE,CD,A5,ED,E1,3D,C8,D5,3A,78,EE,3BC
10250 DATA 16,08,CD,9E,E9,D1,C9,F5,F1,06,01,C3,A0,E9,06,00,A6D
10260 DATA C5,08,01,01,07,ED,78,CB,7F,C2,A5,E9,0D,08,ED,51,3B5
10270 DATA 0C,ED,79,C1,05,CA,D6,E9,08,7A,D6,60,DA,D6,E9,E6,2DD
10280 DATA F8,FE,19,D2,D6,E9,D9,21,58,EE,85,6F,3E,00,8C,67,3B4
10290 DATA 08,CD,8A,ED,D9,08,08,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,983
10300 DATA 1C,0D,10,12,14,16,16,19,1C,0D,10,12,14,DD,7E,00,C40
10310 DATA FE,24,CA,1A,EA,D6,30,D8,FE,0A,3F,D8,4F,DD,23,DD,948
10320 DATA 7E,00,D6,30,DA,17,EA,FE,0A,D2,17,EA,47,79,87,87,25E
10330 DATA 87,81,81,80,C3,FC,E9,79,B7,C9,DD,E5,D1,13,CD,25,92C
10340 DATA EA,D5,DD,E1,C9,C5,1A,13,CD,3E,EA,DA,3C,EA,0F,0F,091
10350 DATA 0F,0F,4F,1A,13,CD,3E,EA,DA,3C,EA,B1,C1,C9,FE,30,A87
10360 DATA D8,FE,3A,DA,4D,EA,D6,07,FE,40,D2,50,EA,E6,0F,C9,623
10370 DATA 37,C9,21,00,00,C5,06,00,CB,3F,D2,5E,EA,09,CB,21,5EA
10380 DATA CB,10,B7,C2,58,EA,C1,C9,CD,ED,E9,DC,CE,EC,DD,23,532
10390 DATA 57,CD,ED,E9,CD,9E,E9,C3,39,E8,CD,1C,E9,21,28,EE,611
10400 DATA CD,8A,ED,C3,39,E8,CD,1C,E9,4F,3E,08,CD,52,EA,EB,C40
10410 DATA 21,00,EE,CD,7C,ED,11,00,00,21,10,EE,CD,7C,ED,DD,B43
10420 DATA 7E,00,FE,26,3E,00,20,03,3C,DD,23,21,30,EE,CD,8A,3EA
10430 DATA ED,DD,E5,D1,21,F0,ED,CD,7C,ED,CD,82,E9,C3,02,ED,3FC
10440 DATA CD,ED,E9,DC,CE,EC,FE,09,D4,CE,EC,21,38,EE,CD,8A,72C
10450 DATA ED,3D,87,87,87,87,21,40,EE,CD,8A,ED,C3,39,E8,CD,02C
10460 DATA ED,E9,DC,CE,EC,FE,09,D4,CE,EC,21,20,EE,CD,8A,ED,19E
10470 DATA C3,39,E8,21,38,EE,CD,A5,ED,3D,CC,CE,EC,21,38,EE,4FC
10480 DATA CD,8A,ED,21,40,EE,CD,A5,ED,D6,10,21,40,EE,CD,8A,391
10490 DATA ED,C3,39,E8,21,38,EE,CD,A5,ED,3C,FE,09,CC,CE,EC,100
10500 DATA 21,38,EE,CD,8A,ED,21,40,EE,CD,A5,ED,C6,10,21,40,11C
10510 DATA EE,CD,8A,ED,C3,39,E8,CD,ED,E9,DC,CE,EC,FE,21,3F,337
10520 DATA DC,CE,EC,26,00,6F,29,29,29,29,29,EB,2A,7A,EE,19,9FA
10530 DATA 46,3A,78,EE,FE,07,78,C2,61,EB,16,0F,F5,CD,9E,E9,4C9
10540 DATA F1,47,3A,78,EE,B7,78,C2,8C,EB,CB,77,3E,00,CA,72,47F
10550 DATA EB,3C,32,7C,EE,23,7E,16,18,CD,9E,E9,23,7E,14,CD,3B6
10560 DATA 9E,E9,23,7E,16,1B,CD,9E,E9,C3,8F,EB,23,23,23,3A,6F9
10570 DATA 78,EE,C6,20,57,23,7E,F5,CD,9E,E9,F1,D9,21,50,EE,9FE
10580 DATA CD,8A,ED,D9,3A,78,EE,C6,38,57,23,7E,CD,9E,E9,3E,42B
10590 DATA 08,82,DA,39,E8,57,C3,AA,EB,DD,2B,CD,1A,EA,67,DC,C0B
10600 DATA CE,EC,DD,2B,CD,1A,EA,6F,DC,CE,EC,22,7A,EE,C3,39,546
10610 DATA E8,CD,ED,E9,DC,CE,EC,32,5B,ED,C3,39,E8,CD,ED,E9,419
10620 DATA DC,CE,EC,4F,21,70,EE,CD,A5,ED,CD,52,EC,08,3A,78,0D4
10630 DATA EE,C6,78,57,08,CD,97,E9,21,50,EE,CD,A5,ED,E6,07,376
10640 DATA FE,04,DA,39,E8,F5,21,68,EE,CD,A5,ED,CD,52,EC,08,477
10650 DATA 3A,78,EE,C6,70,57,08,CD,97,E9,F1,FE,05,DA,39,E8,142
10660 DATA F5,21,60,EE,CD,A5,ED,CD,52,EC,08,3A,78,EE,C6,68,680
10670 DATA 57,08,CD,97,E9,F1,FE,07,C2,39,E8,21,58,EE,CD,A5,33C
10680 DATA ED,CD,52,EC,08,3A,78,EE,C6,60,57,08,CD,97,E9,C3,AE8
10690 DATA 39,E8,C5,F5,47,3E,7F,90,F5,3E,10,91,4F,CD,52,EA,40F
10700 DATA 4D,F1,CD,52,EA,CB,3C,CB,1D,0E,80,CD,72,EC,C1,80,063
10710 DATA C1,C9,AF,06,10,16,00,CB,25,CB,14,17,91,DA,91,EC,40A
10720 DATA CB,22,14,CB,7A,C2,8E,EC,05,C2,77,EC,7A,C9,3E,7F,96D
10730 DATA C9,81,CB,22,C3,83,EC,06,40,C3,A3,EC,06,80,C3,A3,14F
10740 DATA EC,06,C0,21,50,EE,CD,A5,ED,E6,3F,B0,08,3A,78,EE,B00
10750 DATA C6,20,57,08,CD,9E,E9,C3,39,E8,CD,ED,E9,DC,CE,EC,B0E
10760 DATA 08,3A,78,EE,C6,30,57,08,CD,9E,E9,C3,39,E8,3E,07,13E
10770 DATA 32,78,EE,F5,21,30,EE,AF,CD,8A,ED,F1,16,08,CD,9E,B16
10780 DATA E9,D6,01,D2,D0,EC,E1,DD,E5,D1,01,FE,FF,ED,59,03,663
10790 DATA ED,51,3E,01,FB,C9,3A,78,EE,3C,E6,07,32,78,EE,CC,A49
10800 DATA 40,ED,21,00,EE,CD,97,ED,EB,7C,B5,CA,21,ED,2B,7C,381
10810 DATA B5,C2,17,ED,CD,82,E9,EB,21,00,EE,CD,7C,ED,C3,F6,3C2
10820 DATA EC,21,10,EE,CD,97,ED,7A,B3,CA,2C,E8,42,4B,21,10,810
10830 DATA EE,11,00,00,CD,7C,ED,60,69,C3,09,ED,3E,00,FB,C9,1FE
10840 DATA 01,07,07,ED,78,FE,0A,D2,43,ED,3E,07,01,04,07,ED,088
10850 DATA 79,3E,05,ED,79,48,3E,47,ED,79,3E,1E,ED,79,C9,DD,585
10860 DATA 21,F0,ED,EB,16,08,3E,3A,DD,75,00,DD,74,01,DD,23,A6D
10870 DATA DD,23,15,C8,01,FF,FF,ED,B1,C3,68,ED,3A,78,EE,87,44F
10880 DATA 85,6F,3E,00,8C,67,73,23,72,C9,08,3A,78,EE,85,6F,B61
10890 DATA 3E,00,8C,67,08,77,C9,3A,78,EE,87,85,6F,3E,00,8C,AF9
10900 DATA 67,5E,23,56,C9,3A,78,EE,85,6F,3E,00,8C,67,7E,C9,C35
10910 DATA 21,48,EE,CD,A5,ED,B7,C2,F6,EC,DD,2B,DD,E5,D1,21,906
10920 DATA F0,ED,CD,7C,ED,3E,01,21,48,EE,CD,8A,ED,21,79,EE,33A
10930 DATA 35,CA,3C,ED,C3,F6,EC,FE,02,C2,EC,ED,5E,23,56,DD,17C
10940 DATA E5,CD,03,E8,DD,E1,3D,C0,3E,15,DD,E9,3E,05,DD,E9,6C2
10950 DATA 6E,8D,85,8D,9C,8D,9D,8D,9E,8D,9F,8D,A0,8D,A1,8D,736
10960 '=================================================
10970 '           X 1       「F M - D R I V E R」
10980 '         BY ｶﾅｶﾞﾜｹﾝ ｱﾂｷﾞﾆｼｺｳｺｳ ﾏｲｺﾝﾌﾞ 「GORRY」
10990 '=================================================
```

“Y26,〔AMDの値〕“でOKです。これもチャンネル1のみ有効です。

128＊P・A＋PMDorAMD

で，ここのデータが求められます。

●3バイト目：WFは，LFOの波形を決めます。VIPマニュアル38ページを見てください。これもチャンネル1のみ有効です。

ここには，WFの値がそのまま入ります。

●4バイト目：R，Lは，右，左どちらからそのチャンネルの音をだすかということを決めるもので，1にするとそれぞれ右，左から，両方1にするとまん中からでます。MMLコマンドのl・m・rと同じようなものです。FB，ALGはVIPマニュアル38，37ページにそれぞれ載っていますが，ALGは〔VIPでの値〕－1を指定します。

128＊R＋64＊L＋8＊FB＋ALG

で，ここのデータが求められます。

●5バイト目：PMSは，PMDについてどれくらいの割合で各チャンネルにかけるかを決めるもので，0～7まで，7でもっとも大きくかかります。AMSについても同様で，AMDについてのものです。0～3までで，3でもっとも大きくかかります。

16＊PMS＋AMS

で，ここの値が求められます。

さて，ここからは各チャンネルに四つあるオペレータについての指定ですので，四つずつデータを説明します。順にオペレータ1，3，2，4に入ります。まちがえないようにしてください。

●6～9バイト目：DT1はVIPマニュアル41ページにDETUNEとしてのっていますが，ここでは〔VIPでの値〕＋4を入れてください。MLも同ページにFREQ・RATIOとして載っていますが，後ででるDT2と合わせて使いますので，**第2表**を見てください。

16＊DT1＋ML

で，ここの値が求められます。

●10～13バイト目：TLもVIPマニュアル41ページに載っていますが，そのオペレタがモジュレータのときは，127－〔VIPでの値〕，キャリアのときは，ひとまず0にして，音を聞きながら大きくしていってみてください。

ここでは，TLの値がそのまま入ります。

●14～17バイト目：KSはVIPマニュアル41ページにありますが，ここでは0～3までで，大きいほどエンベロープの変化が遅くなるはずです。ARについては，VIPマニュアル40ページのそれとまったく同じです。

64＊KS＋AR

で，ここのデータが求められます。

●18～21バイト目：AMS－ENはVIPマニュアル42ページ，1DRも40ページのそれとまったく同じです。

128＊AMS-EN＋1DR
で，このデータの値が求められます。

●**22～25バイト目**：DT2は，非整数倍音をつくるもので，**第2表**でくわしく説明します。2DRは，VIPマニュアル40ページのそれとまったく同じです。

64＊DT2＋2DRで，ここのデータが求められます。

●**26～29バイト目**：1DL，RRともVIPマニュアル40ページのそれとまったく同じです。

16＊1DL＋RR
で，このデータが求められます。

●**30～31バイト目**：ここは使いません。0でも入れておいてください。

全部16進数に直しましたか？それでは，
MEM$(音色データ格納アドレス＋32＊音色番号,32)＝HEXCHR$("音色データ")
とします。これで完了です。音色格納アドレスはMMLコマンド"$"で，音色番号は"@"で説明します。

(2)MMLについて

さて，MMLについて説明します。MMLは，一番ポピュラーであるPC－8801シリーズとできるだけ同じにしましたが，同じにできなかったものもあります。それと，新しく設けたコマンドもありますので，それについてくわしく説明します。それ以外のものは，第3表を見てください。

●**$〔アドレス〕**：さっきの音色データを置いた最初のアドレスを指定します。チャンネル1の最初に必ず入れましょう。

●**@〔音色番号〕**：音色を番号で指定します。0～31まで32個使えます。つまり，さっきセットした音色のどれを使うかです。

●**T〔テンポ〕**：テンポの指定を行ないます。PC－8801と逆で，大きいほど遅くなります。30～255までですが，150以上だと遅すぎて死にますよ。なお，どこのチャンネルで指定しても8チャンネルすべてで使えます。

●**l，m，r(小文字)**：ステレオ（右，左，まん中のどこから音をだすか）の指定を行ないます。それぞれ左，まん中，右です。

●**d(小文字)〔ずれ値〕**：DETUNE（ずれ値）の指定を行ないます。0～255で，5でずれはなくなります。

PC－8801からけずられたコマンドもあります。

●**@V**：Vに直す。

●**@W**：使ったプログラムを見たことがないのでなんとも言えません。

●**N**：A～Gの音階に直す。

●**｛｝(連符)**：第4表で説明します。

PC－8801と少し内容が異なるものもあります。

●**音長指定**：ほぼPC－8801と同じですが新たに%〔音長〕の指定ができます。これは，(〔音長〕/96）分音符といった細かい音長を設定できます。これを使ってn分連

《リスト2》サンプル・プログラム1

```
10 CLEAR &HE000:GOSUB 100 ←――― 'CLEAR文でFM-DRIVERや音色データなどの場所を確保します。
20 DEFUSR=&HE803 ←――― 'USR関数でMMLデータを直接渡すことを指定します。
30 A$=USR("$E000@0V15O4Q71d5T120L4CmCrEmG>lC1:@0V15O3Q71d40L4GmG>rCmEG1:@0V15O3Q
71d40L4EmErGm>CrE1::::::")'MMLデータを渡します。このように3チャンネルしかなくても":"は8チャンネル分用意します。
40 END ←――― 'プログラムの終わりです。
100 RESTORE 500:AD=&HE000 ←― '500行からのDATAを読むことにします。ADは音色データ格納スタート番地です。このスタート番地を
                              MMLの"$"で指定します。
110 READ A$:IF A$="END" THEN RETURN ←――― '音色データを読みます。"END"ならリターンします。
120 MEM$(AD,32)=HEXCHR$(A$):AD=AD+32:GOTO 110     'メモリに音色データ一書き込み，次のデータを読みに行きます。
500 DATA 00 C8 FF 02 7C 00 00 31 41 71 25 1B 07 07 1F 1F 1F 1F 05 05 00 00 02 02
 02 02 62 62 06 06 00 00 ←――― '音色データです。
999 DATA END ←――― '音色データの終わりです。
```

《リスト3》サンプル・プログラム2

```
10 CLEAR &HD000:GOSUB 100 ←――― 'CLEAR文でFM-DRIVERや音色データ，MMLデータの場所を確保します。
20 DEFUSR=&HE800 ←――― 'USR関数でメモリ上のMMLデータのスタート番地を渡すことを指定します。
30 RESTORE 1000:AD=&HD000 ←――― '1000行からのMMLデータを読むことにします。ADはMMLデータ格納スタート番地です。このスタート
                              番地をUSR関数のカッコの中で指定します。
40 READ A$:IF A$="END" THEN A=USR(&HD000):END ←―― 'MMLデータを読みます。"END"だったらFM-DRIVERへMMLデータ格
                              納スタート番地を渡して終わりにします。
50 L=LEN(A$):MEM$(AD,L)=A$:AD=AD+L:GOTO 40 ←―― 'MMLデータをメモリに書き込んで40行へ戻ります。
100 RESTORE 500:AD=&HE000 ←――― '500行からの音色データを読むことにします。ADは音色データ格納スタート番地です。このスタート
                              番地をMMLの"$"で指定します。
110 READ A$:IF A$="END" THEN RETURN ←―― '音色データを読みます。"END"ならリターンします。
120 MEM$(AD,32)=HEXCHR$(A$):AD=AD+32:GOTO 110 ←――― 'メモリに音色データを書き込み，次のデータを読みに行きます。
500 DATA 00 C8 FF 02 7C 00 00 31 41 71 25 1B 07 07 1F 1F 1F 1F 05 05 00 00 02 02
 02 02 62 62 06 06 00 00
510 DATA 00 C8 FF 02 FD 00 00 01 02 01 1C 00 00 00 0E 14 11 0E 09 00 0D 1F 01 01
 01 01 26 06 56 06 00 00
999 DATA END
1000 DATA"$E000@1O5Q7V12md5L8T130
1010 DATA"A.&A32A32AGGGFGAB-AGAB->CDFD
1020 DATA"C<B-AG.&G32G32GA.&A32A32AAFA
1030 DATA"G2.&G4R4>:
1200 DATA"@1O4Q7V11md5L8
1210 DATA"F.&F32F32FCCC<A>CFGFCFGAB->D<B-
1220 DATA"AGFC.&C32C32CF.&F32F32FF<A>F
1230 DATA"C2.&C4R4>:
1395 '
9998 DATA":::::::
9999 DATA"END
```

《第1表》音色データ表

バイト数	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
0	NE	SYC		NFREQ					NE＝ノイズ・イネーブル，SYC＝LFOシンクロ，NFREQ＝ノイズ周波数
1	LFRQ								LFRQ＝LFO周波数
2	P・A	PMD or AMD							P・A＝PM・AMセレクト，PMD or AMD＝PMD，AMDの強さ
3							WF		WF＝ウェーブ・フォーム（LFOの波形）
4	R	L	FB			ALG			R,L＝ステレオ左右セレクト，FB＝フィード・バック，ALG＝アルゴリズム
5		PMS					AMS		PMS＝PMDの深さ，AMS＝AMDの深さ
6～9		DT1			ML				DT1＝デチューン，ML＝マルチプル
10～13		TL							TL＝トータル・レベル（アウトプット・レベル）
14～17	KS			AR					KS＝キースケーリング・レイト，AR＝アタック・レイト
18～21	AMS-EN			1DR					AMS-EN＝AMSイネーブル，1DR＝ファースト・ディケイ・レイト
22～25	DT2			2DR					DT2＝デチューン2，2DR＝セカンド・ディケイ・レイト
26～29	1DL				RR				1DL＝ファースト・ディケイ・レベル，RR＝リリース・レイト

※6～29バイト目までは，オペレータ1～4の順に四つずつ並んでいます。

《第2表》マルチプル表

ML ＼ DT2	0	1	2	3
0	0.50	0.71	0.78	0.87
1	1.00	1.41	1.57	1.73
2	2.00	2.82	3.14	3.46
3	3.00	4.24	4.71	5.19
4	4.00	5.65	6.28	6.92
5	5.00	7.07	7.85	8.65
6	6.00	8.46	9.42	10.38
7	7.00	9.89	10.99	12.11

ML ＼ DT2	0	1	2	3
8	8.00	11.30	12.56	13.84
9	9.00	12.72	14.13	15.57
10	10.00	14.10	15.70	17.30
11	11.00	15.55	17.27	19.03
12	12.00	16.96	18.84	20.76
13	13.00	18.37	20.41	22.49
14	14.00	19.78	21.98	24.22
15	15.00	21.20	23.55	25.95

※DT2とMLをかけ合わせて見たところの数値がそのオペレータの実際のマルチプルになります。

符の表現を行ないます。

●Yコマンド：ICのちがいのせいでYコマンドのデータについてはまったくちがうものになります。また，データで数値の頭に“$”をつけると16進数になります。

注意

“：”（チャンネルの終わり）は各チャンネルに一つ，計8個は必ず入れてください。

とくに小文字で書かれていないのに小文字で書いたり(その逆も)，よけいな文字を入れないでください。

《第3表》MMLコマンド一覧表

A〔n〕～G〔n〕	ラ～ソの音をだす（nは音長）
#，＋	シャープ。A～Gのあとにつける。
−	フラット。A～Gのあとにつける。
On	オクターブ(1≦n≦8)
>，<	オクターブ・アップ，ダウン
R〔n〕	休符(nは音長)
Ln	音長デフォルト指定
Qn	スタッカート(1≦n≦8) 1で短，8で長
&	タイ，スラー
Vn	ボリューム(0≦n≦15)
Yn，m	OPMレジスタ書き込み
.（ピリオド）	符点
：	パートの終わり。
※〔n〕は省略可	

(3)FM音源ドライバーの呼びだし

音色データもでき，MMLデータもできました。あとはFM音源ドライバーにデータを渡すだけです。2種類あるので，使いわけてください。くわしくは**第5表**を見てください。

マシン語からのCALLですが，DEレジスタにMMLデータ先頭アドレスを入れて，E803H番地をCALLします。力のある人はやってみてください。

終わりに

人に文章でものを教えるのはむずかしいです。この説明も，できるだけやさしく書いたつもりですが，わからないところがあれば，できるだけアフターケアしたいと思います。

みなさんも，いろいろとFM音源をいじってみてください。それでは，さようなら。

《第4表》%による音長指定と連符

音符，休符名	普通の音長	%による音長	音符，休符名	普通の音長	%による音長
全音符	1	%96	全3連符	3	%32
2分音符	2	%48	2分3連符	6	%16
4分音符	4	%24	4分3連符	12	%8
8分音符	8	%12	8分3連符	24	%4
16分音符	16	%6	16分3連符	48	%2
32分音符	32	%3	32分3連符	96	%1

※5連符などは，%を用いて適当に等分します。

例：4/4 ♩ ♫♫♫(5) ♩ ♩ | →“C4L%5CCCCC%5C4C4”

《第5表》FM音源ドライバーの使いかた

方　法	①	②
DEFUSR設定	DEFUSR=&HE803	DEFUSR=&HE800
呼びだし方法	A$=USR(MMLデータ)	A%=USR(MMLデータ先頭アドレス)
エラーについて	エラーはでない。 音はそこでストップする。	エラーがでる。 音はそこでストップする。 ILLEGAL FUNCTION CALLのときは，USRのカッコの中を調べる。必ず整数形変数，定数を用いる。それ以外は，下記にあるとおりです。

※いずれの場合も，PRINT HEX$(PEEK@(&HFFFF)*256+PEEK@(&HFFFE))でエラー・アドレス−1が表示されます。
モニタからDコマンドでその前後をダンプしてみてください。右側にMMLデータらしきものが見えるはずです。見つけたら，BASICのリストの中からそれと同じ部分を捜しだしてデバグしてください。

《第6表》下記機種でFM音源ボードを使用する場合必要なオプション

オプション／コンピュータ	グラフィックRAMボード CZ−8GR	拡張I／Oポート CZ−8EP	拡張I／Oボックス CZ−81EB(S/R)	5インチ・ミニフロッピーディスク・ユニット(2D) CZ−502F(推奨機種)
CZ−800C	○	○	−	○
CZ−801C	−	−	○	○
CZ−802C	−	○	−	○
CZ−803C	−	−	−	○
CZ−804C	−	−	−	○
CZ−811C	−	−	−	○
CZ−820C	−	−	−	○
CZ−850C	−	−	−	○

○印：必要

P.S. この記事およびプログラムは㈱日本ソフトバンク発行「Oh! MZ」を参考にしています。

―――●―――●―――

いかがでしたか。このFM音源ドライバーを使って一つVGMプログラムを作ってもらいました。FM音源ドライバーを起動させて，**リスト4**を打ち込んでください。ほら，「スターラスター」Ⓒ㈱ナムコを演奏したでしょ。FM音源で！

というわけで，このFM音源ドライバーを使ったミュージック・プログラムをどんどん投稿してください。お待ちしています。

ところで，X1用FM音源ボード「CZ−8BS1」に関して，はじめて聞く人もいると思います。これから買おうと思っている人もいるでしょう。ここで，簡単に特徴をまとめてみました。

1．YM2151（OPM）を搭載して，ステレオ8重和音の演奏が可能。
2．ライン，スピーカ，ヘッドホン各端子と専用スピーカが付属。
3．FM音源ミュージック・ツール「VIP」が付属

この「VIP」というのは，5インチ2Dのディスクですので，ディスクドライブ（1ドライブで可）が必要です。逆に言うと，ディスク・ドライブを持っていなくてもFM音源ボードは使えるのです。

このVIPには四つの機能があります。

1．サウンド・エディタ“Newtone”
これは音色エディタです。すでに200＋αの音が入っています。このエディタは

《リスト4》サンプル・プログラム「スターラスター」のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HC800:DEFINT A-Z:GOSUB 100:GOSUB200
20 DEFUSR=&HE800:ADR=&HC800
30 RESTORE 10000
35 AD=ADR
40 READ A$:IF A$="END" THEN A=USR(ADR):GOTO35
45 IF A$="END OF MUSIC" THEN END
50 L=LEN(A$):MEM$(AD,L)=A$:AD=AD+L:GOTO 40
100 RESTORE 500:AD=&HE000
110 READ A$:IF A$="END" THEN RETURN
120 MEM$(AD,32)=HEXCHR$(A$):AD=AD+32:GOTO 110
200 WIDTH 40    'turbo BASIC ﾃﾞﾊ WIDTH 40,25,0,0:KLIST 0 ﾄ ｼﾏｼｮｳ.
210 INIT:CLS 4:PALET 7,0:PRW 128
220 LINE(64,96)-(255,111),PSET,7,BF
230 FOR I=0 TO 31:FOR A=0 TO 7
235 PSET(RND*320,RND*200,INT(RND*6)+1)
240 CSIZE3:COLORA:LOCATE 8,12:PRINT#0,"STAR LUSTER":NEXT
250 IF I<16 AND I MOD2=0 THEN LINE(64,111-I)-(255,111-I),PSET,0,&H5555
260 LINE(64,127-I)-(255,127-I),PSET,0
270 NEXT
280 FOR I=0 TO 7
290 PALET 0,I:PAUSE1
```

非常に便利です。のちのち,「FM音源ドライバー」でも，このデータを使えるようにしたいものですね。

2．ミュージック・エディタ“Edisong”
楽譜データのエディタです。ちょっと使いにくいけど…。

3．プレイヤー“Playtone”
Edisongのデータを演奏するためのものです。

4．ＢＡＳＩＣリンカー“Linkern”
マニュアルには「ＶＩＰのデータをＢＡＳＩＣで利用する」と書いてありますが，Ｐlaytoneのかわりに BASICで演奏するためのものです。

接続方法は簡単！

1．Ｘ1マニアタイプまたはＤの方は拡張I/OポートＣＺ－８ＥＰを，Ｃの方は拡張I/OボックスＣＺ -81ＥＢを本体に接続する（**第6表参照**)。

2．ＦＭ音源ボードをI/Oスロットにそう入する。これだけです。

```
300 PALET 0,0:PAUSE1
310 NEXT:RETURN
500 DATA 00 C8 FF 02 7C 00 00 31 41 71 25 1B 07 07 1F 1F 1F 1F 05 05 00 00 02 02
 02 02 62 62 06 06 00 00
510 DATA 00 C8 FF 02 FD 00 00 01 02 01 1C 00 00 00 0E 14 11 0E 09 00 0D 1F 01 01
 01 01 26 06 56 06 00 00
999 DATA END
9999 '10070-10120 ﾊ 10010-10050 ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ.
10000 DATA "$E000@0T130O4Q7d40mV13
10010 DATA "L12GRDL8D4.D>C<B"
10020 DATA "L16ABABA2."
10030 DATA "L12GRDL8D4.D>C<B"
10040 DATA "L16ABAB>C4.R8L12CCC"
10050 DATA "D1&D4R2R4:"
10060 '
10070 DATA "@1O4Q7d5lV13
10080 DATA "L12GRDL8D4.D>C<B"
10090 DATA "L16ABABA2."
10100 DATA "L12GRDL8D4.D>C<B"
10110 DATA "L16ABAB>C4.R8L12CCC"
10120 DATA "D1&D4R2R4:"
10130 '10220-10260 ﾊ 10150-10190 ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ.
10140 DATA "Q7O3@1d5mV11"
10150 DATA "L12GRGL8G&G&GGGG"
10160 DATA "L16FFFFL8F&FFCFC"
10170 DATA "L12GRGL8G&G&GGGG"
10180 DATA "L16FCFCF2L12EEE"
10190 DATA "F#1&F#4R241:"
10200 '
10210 DATA "Q7O3@0d5mV15"
10220 DATA "L12GRGL8G&G&GGGG"
10230 DATA "L16FFFFL8F&FFCFC"
10240 DATA "L12GRGL8G&G&GGGG"
10250 DATA "L16FCFCF2L12EEE"
10260 DATA "F#1&F#4R2R4:"
10270 '10360-10390 ﾊ 10290-10320 ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ.
10280 DATA "Q7O4@0d40mV13"
10290 DATA "L12DR<BL8B4.B>GG"
10300 DATA "L16FFFFF2."
10310 DATA "L12DR<BL8B4.B>GG"
10320 DATA "L16FGFGL4A.R8L12GGG
10330 DATA "A1&A4R2R4:
10340 '
10350 DATA "Q7O4@1d5rV13"
10360 DATA "L12DR<BL8B4.B>GG"
10370 DATA "L16FFFFF2."
10380 DATA "L12DR<BL8B4.B>GG"
10390 DATA "L16FGFGL4A.R8L12GGG
10400 DATA "A1&A4R2R4:::"
10401 DATA"END
10410 '
10420 '11190-11220 ﾊ 11010-11040 ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ.
11000 DATA "$E000T130O4Q7@0V13md40"
11010 DATA "L12E-RE-F4.L16E-FL12G-FE-F1"
11020 DATA "FRFG4.L16FGL12A-GFG1"
11030 DATA "L8A-4G-RB4AR>E-4D-RA-4G-R"
11040 DATA "L12AD-F<A>D-<FAD-F<A>D-<FA2.:"
11050 '11260-11290 ﾊ 11070-11100 ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ.
11060 DATA "O3Q7@0V13md40"
11070 DATA "L12BRBB4.L16BBL12BBBB1"
11080 DATA ">D-RD-D-4.L16D-D-L12D-D-D-D-1"
11090 DATA "L8C4CRE4ERA-4A-R>C4CR"
11100 DATA "L12F<A>D-<FAD-F<AD-<FAD-F2.:"
11110 '11320-11340 ﾊ 11130-11060 ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ.
11120 DATA "O2Q7@0V15md5"
11130 DATA "L12A-RA-A-RA-A-RA-A-A-A-RA->D<A->DA-DA->D<A->D"
11140 DATA "<<B-RB-B-RB-B-RB-B-B-B-RB->E<B->EB-EB->E<B->E"
11150 DATA "<<L8A4AR>C4CRE4ERA4AR"
11160 DATA "<A4L12AAAAAAAAAA2.:
11170 '
11180 DATA "O4Q7@1V131d5"
11190 DATA "L12E-RE-F4.L16E-FL12G-FE-F1"
11200 DATA "FRFG4.L16FGL12A-GFG1"
11210 DATA "L8A-4G-RB4AR>E-4D-RA-4G-R"
11220 DATA "L12AD-F<A>D-<FAD-F<A>D-<FA2.:"
```

```
11240 '
11250 DATA "O3Q7@1V13rd5"
11260 DATA "L12BRBB4.L16BBL12BBBB1"
11270 DATA ">D-RD-D-4.L16D-D-L12D-D-D-D-1"
11280 DATA "L8C4CRE4ERA-4A-R>C4CR"
11290 DATA "L12F<A>D-<FAD-F<AD-<FAD-F2.:"
11300 '
11310 DATA "O2Q7@1V11md5"
11320 DATA "L12A-RA-A-RA-A-RA-A-A-A-RA->D<A->DA-DA->D<A->D"
11330 DATA "<<B-RB-B-RB-B-RB-B-B-B-RB->E<B->EB-EB->E<B->E"
11340 DATA "<<L8A4AR>C4CRE4ERA4AR"
11350 DATA "<A4L12AAAAAAAAAA2.:::"
11360 DATA"END
11999 '12310-12380 ﾊ 12010-12080 ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ.
12000 DATA "$E000@0O4Q7V12md40T130
12010 DATA "G8.G16L4A>C<B>DC+ED<A"
12020 DATA "L24B>C<B>C<B>C<L12BABL4>C<G"
12030 DATA "L24ABABABL12AGAB>CD&D4&D2<L12AB>C&C4&C2<"
12040 DATA "L12GRDL8D4.D>C<B"
12050 DATA "L16ABABA2."
12060 DATA "L12GRDL8D4.D>C<B"
12070 DATA "L16ABAB>C4.R8L16R8CC"
12080 DATA "D1&D4<G8L16GGG4R2:
12090 '12410-12480 ﾊ 12110-12180 ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ.
12100 DATA "@0O4Q7V12md40
12110 DATA "C8.C16L4CE-DEEAF+F+
12120 DATA "F+F+EE
12130 DATA "E-E-L12GGG&G4&GGGG4DDD&D4DDD&D4
12140 DATA "L12DR<BL8B4.B>GG"
12150 DATA "L16FGFGF4&F8L16CCL12CCC
12160 DATA "L12DR<BL8B4.B>GG"
12170 DATA "L16FGFGL4A.R8L16RRAA
12180 DATA "B1&B4D8L16DDD4:
12190 '12510-12570 ﾊ 12210-12270 ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ.
12200 DATA "@1O3Q7V13md5
12210 DATA "L16E8.EF8.FF+8.F+G8.GG+8.G+A8.AG8.GF+8.F+F+8.F+
12220 DATA "F8.FF8.FE8.EE8.EE-8.E-E-8.E-L12GGG&G4&
12230 DATA "GDGDGDDDD&D4D<A>D<A>D<A>
12240 DATA "L12BRGL8G4.G>ED"
12250 DATA "L16CDCDC4&C8<FFL12FFF
12260 DATA "L12BRGL8G4.G>ED"
12270 DATA "L16CDCDF4&F8R8L16RRFF
12280 DATA "G4<L8GDGDGDG4GL16GGG4:
12299 '
12300 DATA "@1O4Q7V121d5
12310 DATA "G8.G16L4A>C<B>DC+ED<A"
12320 DATA "L24B>C<B>C<B>C<L12BABL4>C<G"
12330 DATA "L24ABABABL12AGAB>CD&D4&D2<L12AB>C&C4&C2<"
12340 DATA "L12GRDL8D4.D>C<B"
12350 DATA "L16ABABA2."
12360 DATA "L12GRDL8D4.D>C<B"
12370 DATA "L16ABAB>C4.R8L16R8CC"
12380 DATA "D1&D4<G8L16GGG4R2:
12390 '
12400 DATA "@1O4Q7V12rd5
12410 DATA "C8.C16L4CE-DEEAF+F+
12420 DATA "F+F+EE
12430 DATA "E-E-L12GGG&G4&GGGG4DDD&D4DDD&D4
12440 DATA "L12DR<BL8B4.B>GG"
12450 DATA "L16FGFGF4&F8L16CCL12CCC
12460 DATA "L12DR<BL8B4.B>GG"
12470 DATA "L16FGFGL4A.R8L16RRAA
12480 DATA "B1&B4D8L16DDD4:
12490 '
12500 DATA "@0O3Q7V10md5
12510 DATA "L16E8.EF8.FF+8.F+G8.GG+8.G+A8.AG8.GF+8.F+F+8.F+
12520 DATA "F8.FF8.FE8.EE8.EE-8.E-E-8.E-L12GGG&G4&
12530 DATA "GDGDGDDDD&D4D<A>D<A>D<A>
12540 DATA "L12BRGL8G4.G>ED"
12550 DATA "L16CDCDC4&C8<FFL12FFF
12560 DATA "L12BRGL8G4.G>ED"
12570 DATA "L16CDCDF4&F8R8L16RRFF
12580 DATA "G4<L8GDGDGDG4GL16GGG4:::
12581 DATA "END
19999 DATA "END OF MUSIC
```



好評連載

MSX2を使いこなそう!



機能とその使いかた――

ページング機能について①

鳴海　達也

今回から，「ページング」という新しい機能を見ていこうと思います。まず，いつものとおり，言葉の意味を見てみますと，ページング(＝paging)は，〝ページ割りすること〟〝ページをつけること〟という意味ですが，パソコンの場合，メモリをいくつかの領域に分割して扱うとき，分割された一つ一つをページと呼び，そういった機能をページングと呼ぶようです。

ここで扱うページングとは，つまりＶＲＡＭの分割なのですが，あまりむずかしいことは抜きにして，ページング機能というのがどんなものなのか，まず見てみたいと思います。なお，このページングは，ＳＣＲＥＥＮ５～８のみの機能です。

ページング機能とは

ＭＳＸ２は，ＳＣＲＥＥＮ５～８では複数の画面を持つことができます。そのうち一つを選んで，実際のディスプレイ画面に表示することができるのです。

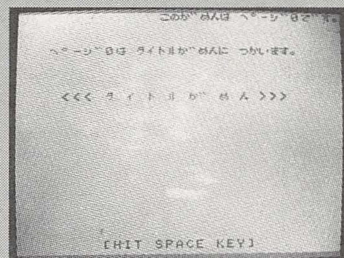
この複数の画面一つ一つのことを〝ページ〟と呼びます。ページは順に番号をつけて，ページ０，ページ１……というように区別されます。また，持つことのできるページの数は，ＶＲＡＭ容量やＳＣＲＥＥＮモードによって異なります(**第１表**)。

ページを設定する命令として，ＳＥＴ ＰＡＧＥ命令が新設されています。

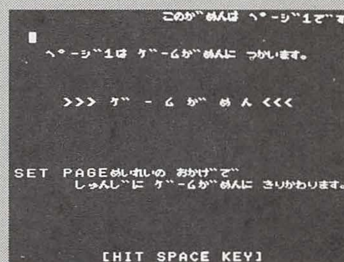
> SET PAGE〔〈ディスプレイ・ページ〉〔,〈アクティブ・ページ〉〕〕　(ステートメント)
>
> ディスプレイ・ページとアクティブ・ページを設定します。
>
> **ディスプレイ・ページ**とは，実際にディスプレイ画面に表示するページのことで，**アクティブ・ページ**とは，データを読み書きするページのことです。
>
> 〈ディスプレイ・ページ〉と〈アクテ

《リスト１》ページング・デモ(瞬時に画面が切り換わる)プログラム・リスト

```
1000 ' --------------------------------------------------------------------
1010 ' SAMPLE 1               PAGING DEMONSTRATION 1
1020 ' --------------------------------------------------------------------
1030    SCREEN 5
1040    MAXFILES=1
1050    OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1060    '
1070    FOR I=0 TO 1
1080      SET PAGE ,I
1090      COLOR I*10+5 , 15-I*15
1100      CLS
1110      READ X,Y : IF X<0 THEN 1150
1120      READ S$
1130      PRESET (X,Y) : PRINT #1,S$
1140      GOTO 1110
1150    NEXT
1160    '
1170    SET PAGE 0
1180    IF INPUT$(1)<>" " THEN 1180
1190    SET PAGE 1
1200    IF INPUT$(1)<>" " THEN 1200
1210    SET PAGE 0,0
1220    COLOR 5,15 : PRESET (20,130) : PRINT #1,"ﾀｲﾄﾙｶﾞめんに もどるのも いっぱつです。"
1230    GOTO 1180
1240 'Data Pool -----------------------------------------------------------
1250    DATA 112,0,"このかﾞめんは ﾍﾟｰｼﾞ0てﾞす。"
1260    DATA  30,  30, "ﾍﾟｰｼﾞ0は ﾀｲﾄﾙかﾞめんに つかいます。"
1270    DATA  38,  70, "<<< ﾀ ｲ ﾄ ﾙ かﾞ め ん >>>"
1280    DATA  68, 200, "[HIT SPACE KEY]"
1290    DATA  -1,  -1
1300    DATA 112,   0, "このかﾞめんは ﾍﾟｰｼﾞ1てﾞす。"
1310    DATA  30,  30, "ﾍﾟｰｼﾞ1は ｹﾞｰﾑかﾞめんに つかいます。"
1320    DATA  42,  70, ">>> ｹﾞ ｰ ﾑ かﾞ め ん <<<"
1330    DATA  10, 130, "SET PAGEめいれいの おかけﾞてﾞ"
1340    DATA  50, 140, "しゅんしﾞに ｹﾞｰﾑかﾞめんに きりかわります。"
1350    DATA  68, 200, "[HIT SPACE KEY]"
1360    DATA  -1,  -1
```







▲《写真１》リスト１実行画面

《第1表》SCREENモードとVRAMによる画面枚数

SCREENモード ＼ VRAM容量	64K	128K
5	2枚 (0〜1)	4枚 (0〜3)
6	2枚 (0〜1)	4枚 (0〜3)
7	使用不可	2枚 (0〜1)
8	使用不可	2枚 (0〜1)

ィブ・ページ〉の指定範囲は**第1表**を見てください。

ページング機能の使い道

では，ページング機能が使える——つまり画面が複数枚使えるということは，一体どんな使い道があるのでしょう。

たとえば，ベーマガに投稿されてくるゲームには，よく，タイトル画面がついていますが，このタイトル画面をページ0に描き，ゲーム画面をページ1に描けば（2画面ゲームならページ1とページ2，3画面ならページ1，2，3に描く，としてもいいでしょう)。ゲーム画面の作成やタイトル画面の作成で，いちいちプレイヤーを待たせることがなくなります。つまり，

SET PAGE ，0

としてタイトル画面を描き，

SET PAGE ，1

としてゲーム画面を描いておけば，あとは，タイトル表示には，

SET PAGE 0

ゲーム画面にするには，

SET PAGE 1

とすれば，瞬時に画面が切り換わるのです（**リスト1**）。

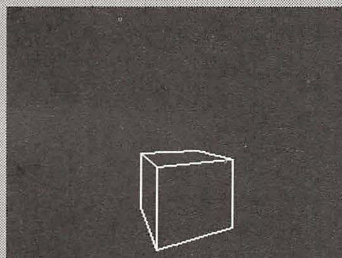
また，2〜4画面を使って，ハイドライドのように広いマップのゲームを画面切り換えで実現することだってできます。

簡易アニメーション

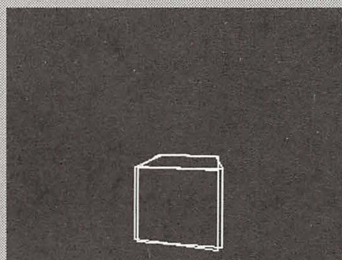
このようにページング機能の大きな特徴は，瞬時に画面が切り換えられることです。が，それともう一つ忘れてならないことに，「画面を描いているところ（最中）を見られないですむ」というのがあります。

リスト2は，簡単なアニメーション（立方体が回転する）を見せるものです。ページ0を表示しているときにページ1につぎの画面を描き，描きあがったらページ1を表示。こんどはページ1を表示している間にページ0につぎの画面を描いているのです。

こういうことができるのも，ページング機能があればこそです。1460行を消して実行してみると，ページング機能の偉大さが身にしみるはずです。







▲《写真2》リスト2実行画面

《リスト2》ページング・デモ(立方体の回転アニメ)プログラム・リスト

```
1000 '-------------------------------------------------------------------
1010 ' SAMPLE 2          PAGING DEMONSTRATION 2
1020 '-------------------------------------------------------------------
1030 '
1040 'ショキセッテイ  (スコシ ジカンガ カカリマス) ---------------------------
1050   DIM CX(15,7),CY(15,7),CZ(15,7)
1060   FOR I=0 TO 7
1070     K$=RIGHT$("00"+BIN$(I),3)
1080     CX(0,I)=40*VAL(MID$(K$,2,1))-20
1090     CY(0,I)=40*VAL(MID$(K$,1,1))+20
1100     CZ(0,I)=40*VAL(MID$(K$,3,1))-20
1110   NEXT I
1120 '
1130   Q=3.1415926535898#/32
1140   FOR I=1 TO 15
1150     FOR J=0 TO 3
1160       XX=CX(I-1,J)*COS(Q)-CZ(I-1,J)*SIN(Q)
1170       ZZ=CX(I-1,J)*SIN(Q)+CZ(I-1,J)*COS(Q)
1180       CX(I,J)=XX : CX(I,J+4)=XX
1190       CY(I,J)=20 : CY(I,J+4)=60
1200       CZ(I,J)=ZZ : CZ(I,J+4)=ZZ
1210     NEXT
1220   NEXT
1230 '
1240   DIM L(11,1)
1250   FOR I=0 TO 11 : FOR J=0 TO 1
1260     READ L(I,J)
1270   NEXT J,I
1280   DATA 0,1,1,3,2,3,0,2, 0,4,1,5,2,6,3,7, 4,5,5,7,6,7,4,6
1290 '
1300 'メイン -----------------------------------------------------------
1310   SCREEN 5
1320   P=0
1330 '
1340   FOR I=0 TO 15
1350     CLS
1360     FOR J=0 TO 11
1370       S=L(J,0) : E=L(J,1)
1380       IF S>3 AND CZ(I,S)>15 THEN 1450
1390       IF E>3 AND CZ(I,E)>15 THEN 1450
1400       SX=120*CX(I,S)/(CZ(I,S)+100)+128
1410       SY=120*CY(I,S)/(CZ(I,S)+100)+100
1420       EX=120*CX(I,E)/(CZ(I,E)+100)+128
1430       EY=120*CY(I,E)/(CZ(I,E)+100)+100
1440       LINE (SX,SY)-(EX,EY)
1450     NEXT
1460     SET PAGE P,1-P : P=1-P
1470   NEXT
1480   GOTO 1340
```

★ファミコン・ユーザー必読のコーナー★

ファミコン・マシン語教室



7時間目

BG画面でスクロールさせてみよう！

断空我

前回のアドレッシングの説明は多少（かなり？）むずかしかったと思います。マシン語のすべてを一度にマスターすることは大変なので，今回からは実際にゲーム作りで役に立つことを説明しながらマシン語の説明をしていきましょう。

BG（バック・グラウンド）画面について

BASICなら画面に文字や絵（キャラクタ）を表示させることは簡単ですね。

LOCATE X, Y：PRINT"A"

とすれば，水平座標X，垂直座標Yのところに Aが表示されます。たった二つのコマンドを覚えればいいのです。しかし，マシン語で同じことをさせるためには，ハードの知識が必要になってきます（それほどむずかしいことではないので，安心してください）。

BASICにくらべると，マシン語のほうがめんどうと言えばめんどうですが，そのかわりずっとスピードが速いし，BASICにはできないこともできちゃいます。

それでは，どうすればマシン語でBG画面を使えるか説明していきましょう。

ファミリーBASICでは普通表示している（リストなどを表示する）画面をバック・グラウンド面，BG GRAPHICを描く面をBG GRAPHIC面と言っています。そしてなんと，このバック・グラウンド面とBG GRAPHIC面は**第1図**のように横につながっているのです。

バック・グラウンド面は28文字×24行，BG GRAPHIC面は28文字×21行表示できることになっていますが，じつはどちらも32文字×30行の表示するエリアがあるのです。この32文字×30行というのは，バック・グラウンド面の大きさと同じですね。**第1図**を書きなおすと**第2図**のようになります。バック・グラウンド面はBG1面，BG GRAPHIC面はBG2面ということにします（このほうが説明がラクになるから）。

BG1面とBG2面はただ単に横につながっているだけではありません。イメージ的には**第3図**のようにつながっているといえます。BG1面の左端はBG2面の右端とつながっていて，BG1，BG2面の上端と下端もつながっています。このことはBG面のスクロールに関係してきます。

それでは横スクロールのプログラムを紹介しましょう。**リスト1**のプログラムを入力してRUNしてみてください。

どうです，画面が左にスクロールしたでしょう！ それではプログラムの説明をいたしましょう。**10行**では，FOR文によって，Iの値を0から255まで変化させます。**20行**は単なる時間かせぎです。**30行**では2005(16)番地を2回POKEしていますね。これは，BG画面をどこから表示させるか指定しているのです。1回目が水平位置，2回目が垂直位置の指定になります。たとえば，

POKE &H2005, 80：POKE &H2005, 150

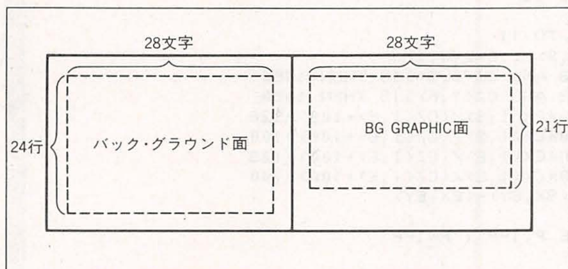
とすれば，一瞬左から80ドット，上から150ドットのところが左上になって表示されます（**第4図**）。なぜ一瞬なのかというと，BASICのコマンド待ちになるとき，なおされてしまうからです。

スプライトやBG画面などは，PPUが管理しているので，何か表示させたいときは，CPUがPPUにたのまないといけないのです。2005(16)番地は，BG画面の表示開始位置をCPUがPPUに伝えるためのアドレスなのです。

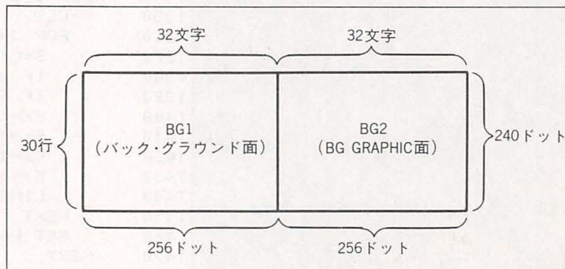
2000H（2000(16)と同じ意味）から2007Hまでが BGに関するアドレスになっています。これらのレジスタの機能は**第1表**のようになっています（他のレジスタについては，次回説明します）。

それでは，2000Hから説明していきましょう。

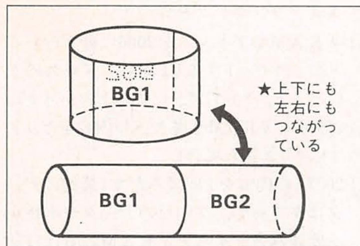
●2000HのD4，D3はBASICのCGENと同じことです。



《第1図》じつは，バック・グラウンド面とBG GRAPHIC面は横につながっている



《第2図》バック・グラウンド面もBG GRAPHIC面も32文字×30行の大きさをもつ



《第3図》バック・グラウンド面とBG GRAPHIC面はタテ横つながっていると考えられる

●2000_HのD_1, D_0はスクロール・オフセットの値をどのBG画面にするのか指定するためのビットで，D_0が0ならばスクロール・オフセットはBG1の左上からですが，D_0が1ならばスクロール・オフセットはBG2の左上からになります。

このリスト2をRUNすると，BG2の画面が表示されます。

●2001_HのD_7～D_5は，その色をだすかださないかのスイッチです。

●2001_HのD_4～D_3は，表示するかしないかのスイッチです。

●2001_HのD_2～D_1は，表示画面の左端を表示させなくするスイッチで，横スクロールするゲームを作るとき，使います（画面に書き込んでいるところを見せなくするため）。

●2001_HのD_0は，カラーにするか白黒にするかのスイッチです。

●2006_Hと2007_Hについては，つぎにくわしく説明します。

マシン語でVRAMにアタック

ファミコンのVRAMはCPUでなく，PPUが受け持っている

《リスト1》バック・グラウンド面からBG GRAPHIC面に横スクロールさせるプログラム・リスト

```
10 FOR I=0 TO &HFF
20 FOR J=0 TO 10:NEXT
30 POKE &H2005,I:POKE &H2005,0
40 NEXT
```

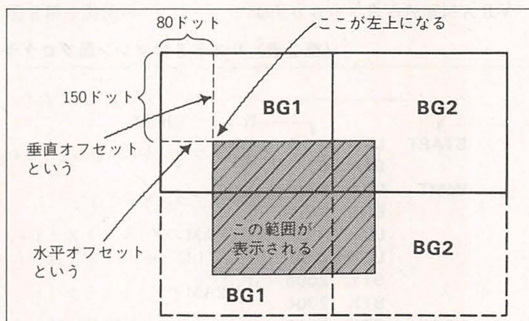
《リスト2》バック・グラウンド面からBG GRAPHIC面に切り換えるプログラム・リスト

```
10 POKE &H2000,&H91
20 POKE &H2005,0:POKE &H2005,0
30 FOR I=0 TO 3000:NEXT
```

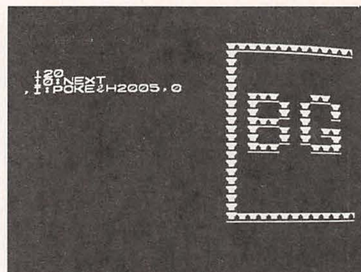
ということは，これまで何度も言ってきたことですが，実際にPPUが，どう管理しているか説明しましょう。

PPUにもCPUと同じようにアドレス・バスとデータバスがあります。PPUのアドレス・バスは14本なので，16Kバイトまでのメモリを直接アクセスすることができます(データバスは8ビット)。PPUのメモリマップは第5図のようになっています。0000_Hから$1FFF_H$まではファミリーBASIC内のキャラクターROMに割り当てられています。2000_Hから$27FF_H$まではファミコン本体内にあるVRAMに割り当てられています。3F00からが色に関するデータ用のRAMになっています。

さて，マシン語でBG画面にキャラクタ



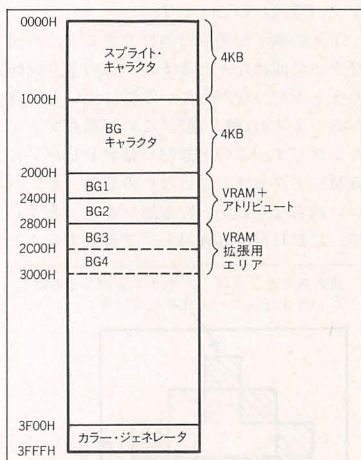
《第4図》垂直，水平オフセットを考えてみたとき表示される部分



《写真1》リスト1の実行画面。バック・グラウンド面からBG GRAPHIC面に横スクロール中

を表示する方法について説明する前に，もう一つ大切なことを説明しておかなければなりません。ちょっとむずかしいかもしれませんが，じっくり考えて理解してください。

PPUが実際どのようにして映像信号(テレビに映しだすための信号）を作っているかというと，VRAMの内容を読んで，たとえばAというキャラクタなら，Aという文字のデータ（第6図）を読んで信号として出力します。



《第5図》PPUのメモリマップ

《第1表》2000_H～2007_Hのレジスタ機能

アドレス	ビット	機能	内容
2000_H	D_7	インタラプト・イネーブル	0：ディスエーブル　1：イネーブル
	D_4	BGキャラクタ指定 普通1	0：キャラクタ・テーブルA　1：キャラクタ・テーブルB
	D_3	スプライト・キャラクタ指定 普通0	0：キャラクタ・テーブルA　1：キャラクタ・テーブルB
	D_1	垂直オフセットの値のMSB	このビットを1にすることにより，垂直オフセットに256を加えたことと同じになる
	D_0	水平オフセットの値のMSB	このビットを1にすることにより，水平オフセットに256を加えたことと同じになる
2001_H	D_7	青の発色	0：OFF　1：ON
	D_6	緑の発色	0：OFF　1：ON
	D_5	赤の発色	0：OFF　1：ON
	D_4	スプライトの表示	0：OFF　1：ON
	D_3	BGの表示	0：OFF　1：ON
	D_2	スプライト左端のマスク	0：マスクする　1：マスクしない
	D_1	BG左端のマスク	0：マスクする　1：マスクしない
	D_0	カラー	0：OFF(モノクローム)　1：ON
2005_H		スクロール・オフセットのセット	1回目の書き込みで水平値，2回目の書き込みで垂直値をセットする
2006_H		VRAMアドレスのセット	1回目の書き込みで上位バイト，2回目の書き込みで下位バイトをセットする
2007_H		VRAMのリード／ライト	セットされているVRAMの内容を読み書きできる。読み込みは2回行なう必要がある

《リスト3》VRAMにキャラクタ・テーブルBの0〜143まで書き込みタテ・スクロールさせるプログラム・リスト

```
1 CLS
2 CLEAR&H6800
3 POKE&H6800,&HA9,&HB
4 POKE&H6802,&H85,&H63
5 POKE&H6804,&HA5,&H63
6 POKE&H6806,&HD0,&HFC
7 POKE&H6808,&HA0,&H20
8 POKE&H680A,&HA2,&H0
9 POKE&H680C,&H8C,&H6,&H20
10 POKE&H680F,&H8E,&H6,&H20
11 POKE&H6812,&H8E,&H7,&H20
12 POKE&H6815,&HE8
13 POKE&H6816,&HE0,&H90
14 POKE&H6818,&HD0,&HF8
15 POKE&H681A,&H60
16 CALL&H6800
17 FOR I=&HEF TO 0 STEP -1
18 POKE&H2005,0:POKE&H2005,I
19 FOR J=0 TO 10:NEXT
20 NEXT
```

つまり，映像信号を作っているときは，いつもVRAMをアクセス（読み書き）しているのです。VRAMをアクセスしていないのは垂直ブランキングのときだけです。垂直ブランキングというのは，画面と画面（この場合TVの画面だよ）の間にあるブランク（空白）のことです。

TVの調子が悪くなったりすると，画面がタテに流れたりしますね。このとき画面の上と下がつながっている間に黒いところがありますね(**第7図**)。これが垂直ブランキングです。このときだけはPPUがVRAMにアクセスしていないのです。カンのいい読者ならわかったと思います。そうです，CPUがVRAMをアクセスすることのできるのは，この垂直ブランキング中だけなのです。

それでは，**リスト3**を入力してRUNしてみてください。このリストは，V3用ですのでV2の人は，2行のCLEAR　&H6800をCLEAR　&H7600にして，POKE文の68××をすべて76××にしてください。

また，CALL　&H6800をCALL　&H7600にしてください。

すると，VRAMにキャラクタ・コード表Bの0から143（8FH）までを順番に書き込んでタテ・スクロールします（スクロールはBASIC)。このプログラムのマシン語を**第2表**で説明しておきましょう。

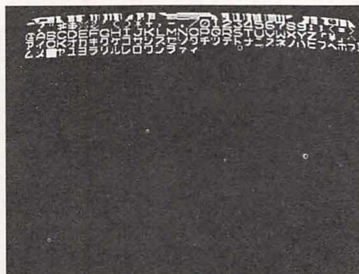
VRAMを読み書きする方法は，

①垂直ブランキングを待つ。
②VRAMのアドレスを2006に書き込むことによりセットする（1回目アドレスの上位バイト，2回目アドレスの下位バイト)。
③2007Hにへ書き込む内容をセットする(書き込む場合)。
④2007Hの内容を2回読みだす(最初のデータはダミーで，2回目のデータが本物)。

一度読み書きするとVRAMの値は自動的にインクリメント（＋1）されます。そのため**リスト3**のプログラムは，つぎつぎと右に書き込むようになっています。

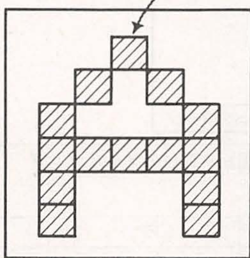
ところで，注意しなければいけないことは，垂直ブランキングの時間が，1m/sほどしかないということです。そのため，あまり長い間VRAMをアクセスしていると垂直ブランキングの時間が終わってしまいます。垂直ブランキング中でないときにVRAMをアクセスしてしまうと，VRAMの内容が，めちゃくちゃになってしまいます。ためしに，**リスト3**の13行を，POKE&H6816，&HE0，&H00とすると，0から255までのキャラクタを表示するようになるはずですが，実際はそうならないのです。プログラムの実行時間を計算するにはマシン・サイクルを知らなければいけないので，そこらへんのところはまたの機会に。

最後にVRAMのアドレスと画面の位置の関係を**第8図**で説明しておきましょう。

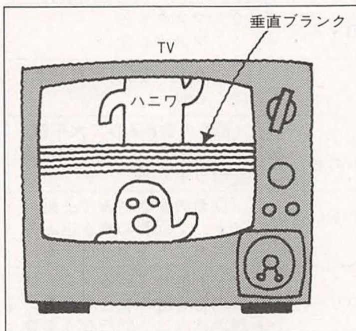


《写真2》リスト3の実行画面。VRAMに書き込んだキャラクタを画面上端ぎりぎりまでタテ・スクロールさせた

点のあるところは1，そうでないところは0というようにデータ化されている。



《第6図》PPUは文字のデータを読んで信号として出力する



《第7図》垂直ブランキングとは？

《第2表》リスト3のマシン語プログラム

ラベルといってアドレスを表す
数はすべて16進数

```
START  LDA  #0B    垂直ブランキング待ちをするための設定
       STA  63
WAIT   LDA  63     垂直ブランキング待ち
       BNE  WAIT
       LDY  #20    VRAMのアドレスをXとYレジスタにセットする
       LDX  #00    Yを上位バイト，Xを下位バイトにしている
       STY  2006   VRAMのアドレスをセットしている
       STX  2006
LOOP   STX  2007   Xレジスタの内容をVRAMに書き込む
       INX         Xレジスタの内容をインクリメント(X=X+1)
       CMX  #90    Xレジスタが90に等しいか比較している
       BNE  LOOP   等しければループをぬける
       RTS
```

2000	2001	2002	2003	------------------------	201F
2020	2021	2022	2023	------------------------	203F
2040					
2060					
			BG1の場合		
23A0	------------------------				23BF

《第8図》VRAMのアドレスと画面の関係

中級編

●短期集中講座●

by Yu-You

ミュージックプログラムマスター大作戦

——キミもゲーム・ミュージック・プログラムを作ってみよう!——

こんにちは，Yu-Youです。このコーナーも今回が中級編最終というわけです。ここでは，移植のテクニックについて触れたいと思います。それと，今までやってきた内容のまとめもしてみたいと思います。

Lesson 1 移植とは

移植とは，一つのプログラムを別の機種でほぼ同じ機能，性能をもつようにプログラムし直すことです。ゲーム・ミュージック・プログラムのコーナーのほうにも，ＹＫ－２さんの作ったＰＣ－88ＳＲ用『サラマンダ』のＶＧＭをＭＺ－2500に移植したプログラムや,『グラディウス』をファミコン用にプログラムし直したものなど，いろいろな移植プログラムが送られてきます。

後者のほうは，ＰＣ－88ＳＲ用のプログラム（ＦＭ音源用）をファミコン用（ＰＳＧ＋ノイズ）に直しているわけですので，音色，音質などがちがうものができあがります。よって完全な移植とは言いにくいのですが，そこはそれ，ファミコンの性能を生かしたプログラムであれば，まあ，問題ないでしょう。ただ，ＦＭ音源のＭＭＬがわかっていないとＰＳＧ機種への移植はむずかしいでしょう。

Lesson 2 移植するには…

移植プログラムを作る上で，絶対に知っておかなければならないことがあります。それは，ソース・プログラム（元となるプログラム）上で使っている言語です。まあ，ＢＡＳＩＣプログラムなので，それほど苦労はしないとは思いますが，念のためにソース機種のＢＡＳＩＣマニュアルなどを買うのもよいでしょう。ちなみに，これらのＢＡＳＩＣマニュアルは，パソコン・ショップなどで２～３千円ほどで買えるはずです。

今回のこの講座では，ＹＭ－2203（ＦＭ音源）のメイン３機種となる，ＰＣ－8801mkIIＳＲシリーズ，ＦＭ77ＡＶ，ＭＺ－2500のＭＭＬ（ミュージック・マクロ・ランゲージ＝プレイデータ）をはじめ，音楽を奏でるために必要な命令を紹介しようと思います。

ＰＳＧ機種の音楽関係命令もやるつもりだったのですが，ＰＳＧ機種のＭＭＬは，ほとんど共通している上，ＰＳＧ同士で移植することはあっても，ＰＳＧからＦＭ音源に移植することはまずあり得ないと思います。

では，先ほどあげた３機種のサウンド関係命令とＭＭＬを解説するとしましょう。

Lesson 3 PC-88SRのサウンド命令

ＰＣ－88ＳＲではサウンド命令は拡張ＢＡＳＩＣの中に入っています。ですので，サウンド命令を使うときには，必ず拡張ＢＡＳＩＣをオンメモリさせる必要があります。その拡張するための命令というのがＮＥＷ ＣＭＤ。拡張した後は，“ＣＭＤ”をつけて通常のＢＡＳＩＣと同様に使うことができます。では，それらの命令を説明しましょう。

●ＮＥＷ ＣＭＤ

この命令を実行することによって，以下に示す拡張命令を使うことができるようになります。

●ＣＭＤ ＵＮＬＩＮＫ

拡張ＢＡＳＩＣを通常のＢＡＳＩＣにもどす。ボクがいつも使っている，ＮＥＷ ＣＭＤ：ＣＭＤ ＵＮＬＩＮＫ：ＮＥＷ ＣＭＤ という使いかたは，ＭＭＬ，拡張ＢＡＳＩＣ，レジスタなどをすべて初期化させるためのものです。

●ＣＭＤ ＰＬＡＹ

後につけた最大６個の文字列を演奏させる。文字列の順番は，上位三つがＦＭ音源用データ，下位三つがＰＳＧ用データです。文字列を入れずに“，”でとばすことによって，そのチャンネルを演奏させないようにもできます。文字列の内容は，後記のＭＭＬを参照。

●ＣＭＤ ＳＴＯＰＭ

ボリューム，オクターブなどのＭＭＬデータの初期化を行ないます。

●ＣＭＤ ＶＯＩＣＥ

整数配列（４，９）に入れられた50個のデータを音色パラメータとして，音色をレジスタ等にセットします。簡単に言うならば，音色を作るときに使う命令です。ちなみに整数配列とは％のついた変数です。“，”で区切ってＦＭ音源の１～３チャンネルまでを同時にセットできます。

●ＣＭＤ ＶＯＩＣＥ ＣＯＰＹ

内蔵音色(@０～@61)を整数配列（４，９）に取り込みます。

●ＣＭＤ ＶＯＩＣＥ ＬＦＯ

指定したチャンネルにＬＦＯ効果を与えます。命令後に書き込む七つのデータの順番は,〔チャンネル，波形，シンクロスイッチ，スピード，ＰＭＤ，ＡＭＤ，ＰＭＳ〕です。ＰＳＧに対してもＬＦＯ効果を与えることができます。

●ＣＭＤ ＶＯＩＣＥ ＲＥＧ

指定したＦＭ音源のレジスタに指定された値を送ります。命令の後に書き込む二つのデータの順番は，レジスタ番号，データです。それぞれ０～255で指定できます。

●ＣＭＤ ＢＧＭ

ＢＡＳＩＣの命令実行と並列に音楽を鳴らすかどうかを決めます。１にすると，音を中断させることなくＢＡＳＩＣを実行できます。通常はon(１)になっています。

Lesson 4 MZ-2500のサウンド命令

基本的に88ＳＲと同じ働きをする命令がいくつかあります。

●ＭＵＳＩＣ

音楽を演奏します。88ＳＲ“ＣＭＤ ＰＬＡＹ”を参照してください。

●ＴＥＭＰＯ

スピードを設定します。値は１～７を使い，それぞれつぎのように対応しています。

スピード	1	2	3	4	5	6	7
テンポ(♩=)	32	61	90	120	165	210	255

●ＴＯＮＥ

ＦＭ音源の音色を設定します。

88SRの“CMD　VOICE”です。

●TONE　COPY

88SR“CMD　VOICE　COPY”を参照してください。

●TONE　LFO

88SR“CMD　VOICE　LFO”を参照してください。

●SOUND

レジスタにデータを書き込みます。88SR“CMD　VOICE REG”を参照してください。

《第1表》YM－2203メイン3機種命令対応表

▱の部分は，その機種にその命令がないことを示す。

PC－8801mkIISR	MZ－2500	FM77AV
NEW　CMD		
CMD　UNLINK		
CMD　PLAY	MUSIC	PLAY
CMD　STOPM		PLAY　OFF
CMD　VOICE	TONE	VOICE
CMD　VOICE　COPY	TONE　COPY	VOICE　COPY
CMD　VOICE　LFO	TONE　LFO	VOICE　LFO
CMD　VOICE　REG	SOUND	SOUND
CMD　BGM		BGM
		PLAY　ON
		PLAY　OFF

《第2表》MML一覧表

○指定可　×指定不可

MML コマンド	機　　能	音源 FM	源 PSG	初期値
A～G	音　名	○	○	――
＋(♯)	半音上げる(シャープ)	○	○	――
－(♭)	半音下げる(フラット)	○	○	――
R	休　符	○	○	――
Ln	音　長(1≦n≦64)	○	○	4
(ピリオド)	音長を1.5倍にする	○	○	――
On	オクターブ(1≦n≦8)	○	○	4
<	1オクターブ下げる	○	○	――
>	1オクターブ上げる	○	○	――
Nn	音高(1≦n≦96)	○	○	――
Tn	テンポ(32≦n≦255)	○	○	120
Vn	音量(0≦n≦15)	○	○	8
Sn	エンベロープ・パターン(0≦n≦15)	×	○	――
Mn	エンベロープ周波数(0≦n≦65535)	×	○	――
Qn	1音中の音長の割合(1≦n≦8)	○	○	8
&	前後の音をつなぐ(タイ)	○	○	――
｛｝n	連符.nの長さの中で｛｝内の音符の個数を等分の長さで演奏する	○	○	――
@n	n番の音色に変更する(1≦n≦77)	○	×	14
@Vn	音量を細かく調整する(0≦n≦127)	○	×	――

《第3表》音楽記号

記号	例	説明
音程	C　C+　D　D+　E　F　F+　G　G+　A　A+　B (D－)　(E－)　(G－)　(A－)　(B－) コンピュータでの表しかた	1オクターブは12音で作られていて，1～8オクターブの中で左記の音を使える
音符	1　1.　2　2.　4　4.　8　8.　16　16.　32　32.　64 コンピュータでの表しかた	一度Lコマンドを使って設定すると再びLコマンドを使って設定しなおさないかぎり有効
休符	R1　R1.　R2　R2.　R4　R4.　R8　R8.　R16　R16.　R32　R32.　R64 コンピュータでの表しかた	休符とは，定められた時間内何もしないという命令
タイ	A2＆A8(A2R8) コンピュータでの表しかた	同じ音程の2音間をむすんだもの。その2音を1音とみなして発声させる。
スラー	G2A4B4	異なる数音間をむすんだもの。なめらかに演奏させる
スタッカート	Q2C4(C16R8.)	はぎれよく発声させる。Qコマンドのある機種は，Qの値を小さくさせると良い
シャープ	♯ コンピュータでの表しかた　＋	これがついている音を半音あげて演奏させる。同小節内有効。
フラット	♭ コンピュータでの表しかた　－	その音を半音さげる。
ナチュラル	♮	シャープ，フラットで半音変わっている音をもとにもどす。同小節内有効
調を表す半音記号	これ	これがついている音を曲の終わりまで半音変えて演奏する
ト音記号とヘ音記号	ト音記号　ド　ド　ヘ音記号　ド	ト音記号……高音用 ヘ音記号……低音用
拍子	←個数 ←音符名 この部分	一つの小節内に何分音符がいくつ入るかを決める
テンポ	♩＝○○	演奏スピードを決める
リピート	‖:　:‖	‖:　:‖の中を2回演奏する
2回目のちがうリピート	1.　2.	最初に1.を演奏し，リピートして2.を演奏する

Lesson 5 FM77AVのサウンド命令

77AVの命令についても，88SRと同じような命令(CMDを取っただけという!?)がたくさんあります。

●PLAY

音楽の演奏を実行します。88SR“CMD　PLAY”を参照してください。

●PLAY　ON／OFF

PLAY命令による音楽の演奏を許可します(ON)。OFFにした場合は，音楽の演奏を中止すると同時に，MMLの値をすべて初期化します。

●VOICE

音色を設定します。88SR“CMD　VOICE”参照してください。

●VOICE　COPY

音色データを配列に代入します。SR“CMD　VOICE　COPY”参照。

●VOICE　LFO

チャンネルに対してLFO効果を与えます。88SR“CMD　VOICE　LFO”を参照してください。

●BGM

BASICとの並列動作のコントロールを行ないます。88SR“CMD　BGM”を参照してください。

●SOUND

レジスタ（FM音源）に対して直接データを送ります。88SR“CMD　VOIC

《リスト1》PC－880/mKⅡSR以上（V2モード）用
スプラッシュ・ウェーブ　メインBGMメロディの音色

```
100 '   main bgm
110 '
120 '       AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
130 DATA  61, 15,  2,  1, 1000,  5,  3,  5          ,0,0
140 '       AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
150 DATA  25,  2,  0,  3,  0, 31,  0,  1, -3,  0
160 DATA  26,  8,  5,  5,  3,  0,  2,  0,  1,  1
170 DATA  24,  8,  5,  5,  3,  0,  2,  1,  0,  1
180 DATA  26,  8,  5,  5,  3,  0,  2,  4,  0,  0
```

《リスト2》PC－880/mKⅡSR以上（V2モード）用
スプラッシュ・ウェーブ　イントロ・メロディの音色

```
100 '   intro bgm
110 '
120 '       AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
130 DATA  61, 15,  0,  0,     0,  0,  0,  0         ,0,0
140 '       AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
150 DATA  31,  5,  3,  3,  1, 27,  0,  1, -1,  0
160 DATA  31,  8,  7,  5,  3,  0,  1,  0,  0,  0
170 DATA  31,  8,  7,  5,  2,  0,  1,  1,  0,  0
180 DATA  31,  8,  7,  5,  2,  0,  1,  1,  3,  0
```

E　REG”を参照してください。

とまあ，これでメイン3機種のサウンド命令の解説が終わったわけですが，一応それぞれの機種の命令を対応させた表も作りました。そちらのほうも，参考にしてやってください。

Lesson 6 MMLコマンド

MMLとは「ミュージック・マクロ・ランゲージ」の略で，俗に言うプレイデータのことです。これについてはFM音源機種はほとんど共通していますが，PSG機種はFM音源機種より，かなり少ないというのが現実です。

よって，FM音源用プログラムからPSG用に移植するときに使うだろうと考えた上で，FM音源機種のMMLコマンド一覧表を**第2表**に載せておきます。参考にしてください。

Lesson 7 基礎を忘れずに

今月で一応中級編は終わります。つぎからはテクニックを使って，実際に音楽を作曲（とまでいかない）したり，その他楽譜からミュージック・プログラム作りなどを学んでいきたいと思います。そのためにも，初級編でやった，あの大切な基礎知識を復習することが大切だと踏んだ上で，初級編の内容を**第3表**にまとめました。基本的な知識を忘れかけたときにこの表が参考になることを願います。

FM音源110番

Q　YK－2先生，Yu－You先生こんにちは。僕は今，自分の持っているMZ2500でスプラッシュ・ウェーブを作っています。それで，その最中にふと疑問が生じたのですが，スプラッシュ・ウェーブのイントロのメロディの音色と，通常メインのメロディの音色は同じものを使っているのでしょうか。教えてください。

それと，もしよろしければ，音色（YM－2203用）を教えてください。

〔香川県高松市・**野口義久　14才**〕

A　このコーナーは一応ボクが担当しているので，私Yu－Youがお答えします。

ボクも，アーケード版アウトランのプログラムを見たわけではないので，はっきりとしたことは言えませんが，おそらくちがう音色を使っているでしょう。さらに，あのイントロはキンキン響きわたる音からして，2声をデチューンして重ね合わせているのだと思います。まあ，とりあえずボク自身でもイントロ用とメロディ用の2音色を作ってみましたので参考にしてください。**（リスト1，2）**。

Q　Yu－You先生にお願いがあります。毎月掲載されている「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」のコーナーを楽しみにしているのですが，MZ－2500シリーズやFM77AVシリーズのプログラムを僕の88MRに移植したいと思っても，MZやFMの内蔵音色の音色名，音色データがわからずに困っています。どうか教えてください。

〔埼玉県行田市・**那須元之？才**〕

A　うん，毎月たくさんのMZ用，FM用の名作プログラムが送られてきます。他機種の人も聞いてみたいですよね。それだけに，このことは大問題だよネ‼いいプログラムはなるべくたくさんの機種に移植してもらいたいものです。と，いうことで……，思いっきりふんぱつして，FM77AVとMZ-2500の内蔵音色を解説していこうと思います。とりあえず，今月は，MZ-2500の音色(全29種)を載せておきますので，ぜひとも参考にしてください。



MZ－2500音色リスト

●リストの見かた

```
    音色番号        音色名

@ 0        HARPSIC

AF  OM  WF  SY     SP PMD AMD PMS  ←―― パラメータ・ネーム
58, 15,  2,  0,     0,  0,  0,  0  ←―― アルゴリズム，フィード・
                                        バック，オペレータ・マス
                                        ク，LFO関係

AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS ←― パラメータ・ネーム
31, 12,  4, 10,  1, 40,  0, 12,  0,  0 ←― オペレータ1用データ
31,  2,  4,  6, 15, 60,  0, 15,  1,  0 ←― オペレータ2用データ
31, 12,  4,  6,  0, 32,  0,  1,  0,  0 ←― オペレータ3用データ
31,  5,  7,  7,  2,  0,  0,  3, -1,  0 ←― オペレータ4用データ
```



AF	アルゴリズム／フィード・バック	求めかたは，アルゴリズム＋フィード・バック×8
OM	オペレータ・マスク	各オペレータを使うかどうかを決める
WF	ウェーブ・フォーム	LFOの波形を決める
SY	シンクロ・スイッチ	LFOをキーオンと同期させるかどうかを決める
SP	スピード	LFOのスピードを決める
PMD PMS	PM関係	音程にかかるLFOの度合
AMD AMS	AM関係	音量にかかるLFOの度合
AR	アタック・レイト	音の立ちあがりの速度を決める
DR	ディケイ・レイト	第1次源衰の時間
SR	サスティン・レイト	第2次減衰の時間
RR	リリース・レイト	キーオフしてから，音がでなくなるまでの時間
SL	サスティン・レベル	第1時減衰から第2次源衰までのレベルの差
OL	アウトプット・レベル	総出力レベル
KS	キー・スケーリング	高音になるほどエンベロープが速くなる度合
ML	マルチプル	各オペレータが，基音の何倍の周波数を発するか決める
DT	デチューン	各オペレータの出力をわずかにずらす

```
@ 0      HARPSIC

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
58, 15,  2,  0,    0,  0,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31, 12,  4, 10,  1, 40,  0, 12,  0,  0
31,  2,  4,  6, 15, 60,  0, 15,  1,  0
31, 12,  4,  6,  0, 32,  0,  1,  0,  0
31,  5,  7,  7,  2,  0,  0,  3, -1,  0
```

```
@ 1      BRASS 1

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
58, 15,  2,  1,  200,  1,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
13,  6,  2,  8,  1, 27,  0,  1,  0,  1
15,  8,  0,  8,  1, 43,  0,  3,  2,  1
21, 14,  0,  8,  1, 34,  0,  1,  0,  1
18,  3,  0,  8,  2,  0,  1,  1,  1,  1
```

```
@ 2      BRASS 2

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
58, 15,  2,  0,  200,  0,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
14, 10,  0,  5,  1, 26,  0,  1,  0,  1
25, 13,  3, 15, 15, 34,  0,  7,  2,  1
15, 11,  0,  5,  2, 54,  0,  1,  0,  1
18,  3,  0,  8,  2,  0,  1,  1,  1,  1
```

```
@ 3      TRUMPET

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
58, 15,  2,  0,  200,  1,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
14, 14,  0,  3,  1, 23,  0,  1,  0,  0
14, 14,  0, 10, 15, 40,  0,  7,  0,  0
13, 14,  0,  3,  1, 38,  0,  1,  0,  0
19,  3,  0, 10,  0,  0,  0,  1,  0,  1
```

```
@ 4      STRING 1

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
58, 15,  2,  0,  202,  1,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
25, 10,  0,  5,  1, 28,  1,  1,  1,  0
25, 11,  0,  8,  5, 18,  1,  5,  1,  0
28, 13,  0,  6,  2, 49,  1,  1,  0,  0
14,  4,  0,  6,  0,  0,  1,  1,  1,  1
```

```
@ 5      STRING 2

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
58, 15,  2,  0,  115,  3,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
28,  7,  0,  3,  1, 29,  1,  1,  1,  0
19,  9,  0,  2,  3, 34,  1,  5,  1,  0
28,  7,  0,  3,  1, 58,  1,  1,  0,  0
13,  4,  0,  7,  0,  0,  1,  1,  1,  0
```

```
@ 6      EPIANO 1

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
20, 15,  2,  0,  200,  0,  2,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
26, 15,  0,  6,  2, 26,  0,  1,  1,  1
24, 12,  5,  8,  2,  4,  0,  1,  2,  1
26,  7,  3,  6,  4, 60,  0, 10,  0,  1
24, 12,  5,  8,  2,  0,  0,  1,  1,  1
```

```
@ 7      EPIANO 2

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
28, 15,  2,  0,  200,  0,  2,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31, 15,  8, 10,  8, 33,  0, 15,  3,  1
27,  7, 10,  6,  8, 13,  1,  1,  0,  1
30,  6, 11,  6, 15, 33,  0,  1,  0,  1
30,  7,  0,  7, 15,  0,  0,  1,  0,  1
```

```
@ 8      EPIANO 3

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
58, 15,  2,  0,  200,  0,  1,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
28,  4,  3,  7,  1, 37,  2,  1,  3,  0
27,  9,  1,  2,  0, 67,  3, 12,  0,  0
28,  4,  3,  6,  0, 51,  2,  9, -2,  0
26,  3,  0,  5, 10,  0,  3,  1,  0,  1
```

```
@ 9      GUITAR

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
57, 15,  2,  0,   80,  0,  2,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31,  7,  4,  7, 15, 42,  0,  2,  3,  1
31,  4,  4, 11, 15, 40,  0,  3,  3,  1
31,  4,  4, 11, 15, 46,  0,  3,  3,  1
31, 10,  3, 11,  0,  0,  0,  1,  3,  1
```

```
@ 10     EBASS 1

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
32, 15,  2,  0,    0,  0,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31,  7,  7,  9,  2, 30,  3,  6,  3,  0
31,  6,  6,  9,  1, 58,  3,  5,  3,  0
31,  9,  6,  9,  1, 22,  2,  0,  3,  0
31,  6,  8,  9, 15,  0,  2,  1,  3,  0
```

```
@ 11     EBASS 2

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
48, 15,  2,  0,  200,  0,  2,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
30, 14,  8,  6, 11, 23,  2,  0,  3,  1
24, 10,  8,  6, 11, 63,  3,  0,  3,  1
28,  4,  8,  6, 11, 23,  3,  0,  3,  1
28,  5,  8,  6, 11,  0,  3,  0,  3,  1
```

```
@ 12     EORGAN 1

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
61, 15,  2,  1,  200,  2,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31, 18,  0, 15,  2, 39,  0,  5,  3,  0
31,  4,  0, 15,  0, 12,  0,  8, -1,  0
31, 15,  0, 15,  0, 23,  0,  2, -3,  0
31, 15,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  3,  0
```

```
@ 13     EORGAN 2

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
31, 15,  2,  0,  200,  1,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
28, 18,  0, 15, 15,  7,  0,  6, -2,  1
24, 15,  0, 15.  0,  0,  0,  1,  3,  1
31, 15,  0, 15,  0,  0,  0,  3, -3,  1
31, 15,  0, 15,  0,  6,  0,  2,  2,  1
```

```
@ 14     PORGAN 1

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
 4, 15,  2,  0,  200,  0,  2,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
20,  2,  0,  7,  0, 32,  0,  8, -3,  0
16,  2,  0,  7,  0, 17,  0,  4, -3,  0
18,  2,  0,  5,  0, 38,  0,  0, -2,  0
18,  2,  0,  6,  0,  0,  0,  0,  1,  0
```

```
@ 15     PORGAN 2

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
28, 15,  2,  0,  200,  0,  2,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
18, 10,  2,  7,  4, 38,  0,  4,  1,  0
18,  4,  0,  8,  0,  1,  0,  2,  1,  0
30,  6,  2,  9,  1, 36,  0, 12,  0,  0
25,  5,  0,  9,  0,  0,  0,  6,  0,  0
```

```
@ 16     FLUTE

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
59, 15,  2,  0,  198,  1,  1,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31,  9,  3,  5, 14, 42,  0,  2, -3,  2
20,  7,  0,  5, 15, 53,  0,  2,  0,  2
16, 11,  0,  5,  2, 39,  0,  1,  3,  2
15,  4,  0,  8,  0,  0,  0,  1,  0,  2
```

```
@ 17     PICCOLO

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
62, 15,  2,  0,  205,  0,  1,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31, 10, 15,  9,  5, 46,  0,  4,  0,  1
20,  6,  0,  9, 15,  1,  0,  4,  0,  1
20, 11,  0,  9,  1.  2,  0,  4,  0,  1
20, 11,  0,  9,  1,  0,  0,  4,  0,  1
```

```
@ 18     OBOE

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
58, 15,  2,  0,  200,  1,  1,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
25, 11,  0,  3,  1, 32,  0,  1,  3,  1
28, 12, 12, 11,  5, 43,  0,  9,  3,  1
22,  0,  0, 11,  1, 51,  0,  2,  3,  1
20,  6,  0, 11,  0,  0,  0,  4,  3,  1
```

```
@ 19     CLARINET

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
59, 15,  2,  0,  200,  1,  3,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31,  0,  0,  0,  0, 39,  0,  1,  0,  0
19, 11,  0, 11,  4, 37,  0,  2,  0,  0
31, 15,  0,  9,  0, 55,  0,  4,  0,  0
19, 15,  0,  9,  0,  0,  0,  1,  0,  0
```

```
@ 20     GROCKEN

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
28, 15,  2,  0,  200,  0,  1,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31, 14,  0, 15, 15, 35,  0, 11,  3,  2
30,  9,  7,  6,  5, 10,  0,  1,  0,  2
31, 16,  5,  0, 10, 24,  0,  7,  0,  2
30,  7,  4,  7,  5,  0,  1,  1, -3,  2
```

```
@ 21     VIBRPHN

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
36, 15,  2,  0,  185,  1,  3,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31, 16,  0, 10, 11, 34,  0,  9,  3,  2
27,  7, 10,  5,  8, 14,  0,  6, -1,  2
30, 12, 11,  6, 15, 70,  0,  5,  0,  2
30,  5, 10,  5, 15,  0,  1,  1,  0,  2
```

```
@ 22     XYLOPHN

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
60, 15,  2,  0,   65,  0,  1,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
25, 23, 10,  8, 14, 33,  0,  5,  3,  2
25, 14, 11,  8, 15, 12,  1,  1,  2,  2
25, 20, 11,  8, 14, 35,  0,  3,  3,  2
25, 14, 12,  8, 15,  0,  1,  1,  3,  2
```

```
@ 23     KOTO

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
56, 15,  2,  0,  205,  2,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
26,  8,  5,  7,  2, 32,  3,  3,  3,  1
29,  5,  4,  4,  1, 32,  3,  4,  3,  1
28,  4,  2,  6,  3, 31,  3,  1,  3,  1
31, 10,  3,  5,  1,  0,  3,  1,  3,  1
```

```
@ 24     ZITAP

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
 2, 15,  2,  0,  200,  0,  3,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31,  6,  6,  1,  0, 30,  2,  7,  3,  0
31,  6,  6,  1,  0, 71,  2,  9,  3,  0
31, 12,  6,  1,  0, 31,  2,  1,  2,  0
31, 12,  6,  5,  0,  0,  2,  1,  3,  0
```

```
@ 25     CLAV

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
59, 15,  2,  0,    0,  0,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31,  4,  4,  7, 15, 45,  3, 12,  3,  0
31,  5,  4,  7,  0, 36,  0,  9,  3,  0
31,  4,  4,  7,  1, 19,  0,  0,  3,  0
31,  1,  2, 12, 10,  0,  3,  1,  3,  0
```

```
@ 26     BELL

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
28, 15,  2,  0,    0,  0,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
29,  4,  1,  0,  2, 33,  0,  2,  3,  0
29,  4,  3,  3,  0, 26,  0,  0,  2,  0
10,  4,  4,  0,  3, 43,  3,  2,  3,  0
30,  4,  3,  3,  0,  0,  1,  2,  3,  0
```

```
@ 27     HARP

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
57, 15,  2,  0,    0,  0,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
31, 12,  0,  4, 15, 35,  1,  2,  0,  1
31, 13,  6,  5,  1, 40,  1,  1,  0,  1
31,  6,  5,  5,  1, 53,  0,  2,  0,  1
31, 12,  7,  4,  1,  0,  2,  1,  0,  1
```

```
@ 28     HARMONICA

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
56, 15,  2,  0,   92,  2,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
20,  5,  0,  9,  9, 30,  0, 10,  3,  1
20,  8,  0,  9,  0, 51,  0, 10,  0,  1
16,  2,  0,  9,  0, 32,  0,  1,  1,  1
14,  8,  0,  9,  1,  0,  0,  2,  0,  1
```

```
@ 29     TIMPANI

AF  OM  WF  SY    SP PMD AMD PMS
57, 15,  2,  1,  147,  0,  0,  0
AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
29,  6,  0,  4, 15, 40,  0,  0, -3,  0
29,  0,  6,  4,  0, 40,  0,  0, -1,  0
29, 13,  6,  4,  2, 39,  0,  0, -3,  0
31,  0,  7,  5,  0,  0,  0,  0,  0,  0
```

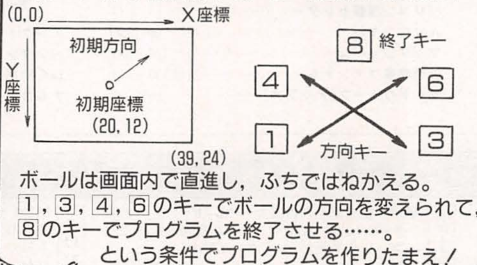
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー ㉔

――構造化プログラミングとは何か？～パートⅢ～　by　くりひろし

★今月は構造化プログラミングの３回目です。まずどういうプログラムを作るか，しっかりと決めておかないといけません。決まったら，どうすればそのプログラムを実行できるか，以前述べたトップダウンの考えかたで構造図を書きましょう。できたら，それぞれの処理をひとつずつフローチャートに書くことになります。
★フローチャートをよく見てください。メインのルーチン以外はすべてサブ・ルーチンで，必ず最後に〝RETURN〟がついています。つまり，どこへ行ってもちゃんとメイン・ルーチンにもどってきてから〝END〟になるのです。
★フローチャートができたら，何度もよく見直しましょう。抜けてる処理はありませんか？大きな処理が抜けてる場合は，そこにサブ・ルーチンとして追加します。
★来月は完成したプログラムを見ましょう。

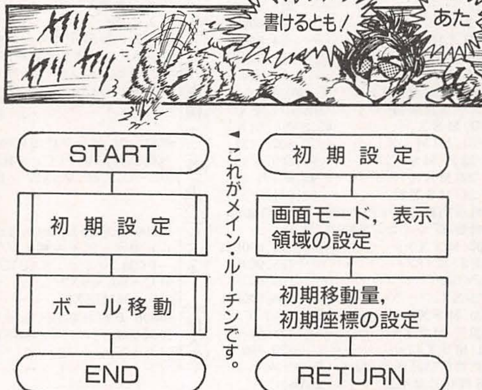
ベーマガの翼
～電波新聞社～

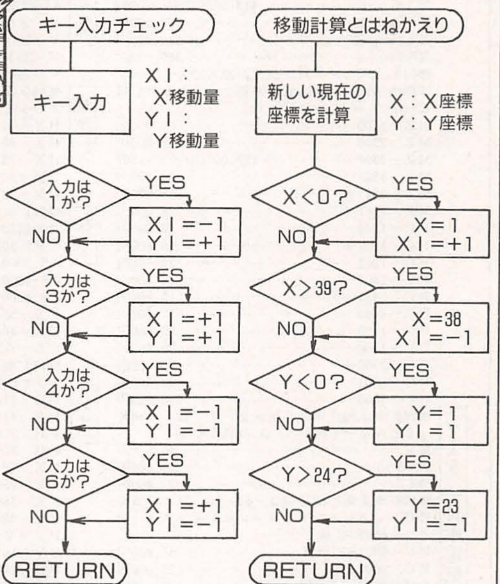
さぁ影くん！
今月はいよいよ
BASICで構造
化プログラミング
を書いてみよう！
はーい





うぬう！できるな
影くん…
ムカッ
フッ，ではそいつの
フローチャートを
書いてもらおう…
それぞれの処理を
サブ・ルーチンと
してな！





ボール移動
キー入力チェック
ボール消去
移動計算とはねかえり
ボール表示
キー入力は8以外か？
YES
NO
RETURN

ボール消去
現在の座標に" "（スペース）を表示する
RETURN

ボール表示
現在の座標に"○"（ボール）を表示する
RETURN







広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM
〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM(株)宣伝JX係「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……166,000円(JX1)

シャープ
〒545 大阪市阿部野区長池町22－22 シャープ(株)電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1F……89,800円(モデル10)
X1turbo……248,000円(モデル20)
X1turboII……178,000円
X1G……118,000円(モデル30)
X1turboIII……168,000円
X1turboZ……218,000円
X68000……369,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ(株)国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－1500……89,000円
MZ－2200……128,000円
MZ－2500……198,000円(モデル30)
MZ－5521……388,000円
MZ－6541A……650,000円
MZ－2861……328,000円
PC－1246……12,800円
PC－1247……16,800円
PC－1261……39,800円
PC－1402……34,800円
PC－1431……19,800円
PC－1440……17,800円
PC－1450……26,800円
PC－1350……36,800円
PC－2500S……85,000円
PC－1501……64,800円
PC－5000……350,000円

ソード
〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード(株)「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5Pro……39,800円
M5Jr……29,800円

日本電気
〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801FHmodel30……168,000円
PC－8801MH……208,000円
PC－88VA……298,000円
PC－9801LTmodel1……238,000円
PC－9801UV21……318,000円
PC－9801VM21……390,000円
PC－9801VX2……433,000円
PC－9801VX4……693,000円
(主なもの)

日立家電
〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
MB－H70(MSX2)……138,000円
MB－S1……128,000円

富士通
〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1(丸の内センタービル)富士通(株)パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円
FM－77L2/L4……193,000円(L2)
FM－77AV……128,000円(AV－1)

キヤノン販売
〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売(株)計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……378,000円
V－8(MSX)……39,800円
V－10(MSX)……54,800円
V－30F(MSX2)……138,000円
V－25(MSX2)……69,800円

東芝
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 (株)東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
HX－20/21/22(MSX)……79,800円(21)
HX－23/23F(MSX2)……99,800円(23)
HX－30/32(MSX)……43,800円(30)
HX－33/34(MSX2)……99,800円(33)

松下
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業(株)情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－3000(MSX)……79,800円
FS-5000F2(MSX2)……158,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)……106,000円
FS-4500(MSX2ワープロ・パソコン)……108,000円
FS－5500(MSX2)……188,000円(F1)
FS－4600F(MSX2)……138,000円
FS－A1(MSX2)……29,800円

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機(株)営業本部「マイコンBASIC」係
PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－550……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
PV－16(MSX)……29,800円
PB－800……7,900円
PB－770……39,800円
MX－10(MSX)……19,800円
MX－101(MSX)……19,800円

EPSON
〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン(株)宣伝部「マイコンBASIC」係
PC－286……378,000円(モデル1)

SONY
〒131 東京都品川区大崎局内ソニー(株) 国内営業本部「マイコンBASIC」係
SMC－777C……168,000円
HB－F900(MSX2)……148,000円
HB－F1(MSX2)……32,800円
HB－T7(MSX2)……59,800円

セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1－2－12 (株)セガエンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

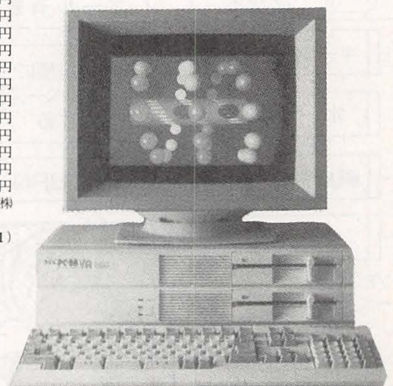
バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2-5-4 (株)バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

三洋電機
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機(株)情報システム事業本部業務部「マイコンBASIC」係
WAVY23(MSX2)……32,800円
WAVY77(MSX2)……138,000円

三菱電気
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML－G10/30(MSX2)…168,000円(30モデル1)

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4(霞山ビル)日本ビクター(株)インフォメーションセンターPCM「マイコンBASIC」係
HC－90(MSX2)……168,000円
HC－95(MSX2)……198,000円

任天堂
〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂(株)「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円



創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……………………秋葉原の東映無線

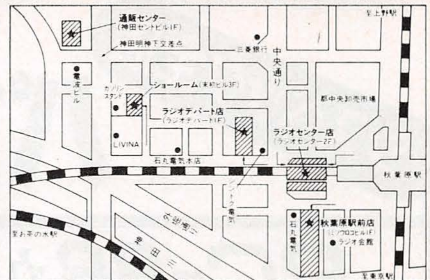
超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	0	1.95	3.9	6	7.2	9	10.8	12	14.4	18	21.6	25.2	28.8

通販センター 通信販売・クレジット　TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 (当)9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F



PC-9801VF2
¥348,000
限定超特価
¥178,000

PC-8001mkIISR
¥108,000
限定超特価
¥16,800

PC-9801U2
¥298,000
限定超特価
¥128,000

PC-8801mkIIMR
¥288,000
限定超特価
¥135,000

注番B9-01
PC-9801UV21
+CMT-146L
(サンヨー、D/A対応、14"カラーディスプレイ)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥421,300➡30%OFF ¥298,000

注番B9-02
PC-9801VM21
+KH-1200AJ
(東映、4050文字対応、12"オレンジディスプレイ)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥447,800➡26%OFF ¥332,800

注番B9-03
PC-9801VX2
+FTC-12GTU-H(東映、D/A対応、超高解像度12"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥563,800➡30%OFF ¥399,800

注番B9-04
PC-9801VX21
+FTC-12GTU-H(東映、D/A対応、超高解像度12"カラーディスプレイ)
+NM-9950(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+ディスケット(5"2HD)10枚
+プリンター用紙(15×11)500枚
¥810,800➡33%OFF ¥545,000

注番B9-05
PC-8001mkIISR
+CU-14FA(シャープ、14"カラーディスプレイ)
+カラーケーブル
¥159,600➡73%OFF ¥44,000

注番B9-06
PC-8801FH/30
+FTC-12GTU-H(東映、D/A対応、超高解像度12"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2D)10枚
¥292,800➡33%OFF ¥199,800

注番B9-07
PC-8801MH
+CMT-146L(サンヨー、D/A対応、14"カラーディスプレイ)
+AR-2410(スター精密、10"ドットインパクト・漢字プリンター)
+オートシートフィーダ
+プリンター用紙(10×11)1 ,000枚
¥492,800➡35%OFF ¥282,800

注番B9-08
PC-88VA
+CMT-146L(サンヨー、D/A対応、14"カラーディスプレイ)
+AP-80EX(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥473,600➡32%OFF ¥324,800

FM16βSD
+MB27110(JISキーボード)
¥350,000
限定超特価
¥99,800

FM16βFDII
+MB27110(JISキーボード)
¥405,000
限定超特価
¥243,000

注番B9-09
FM77AV20-2
+FMTV-152(15"パソコンTV)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥292,000➡52%OFF ¥142,800

注番B9-10
FM77AV40
+FMTV-154(15"パソコンTV)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥459,300 40%OFF ¥279,800

フロッピーディスク

注番B9-11
GD-35S(3.5"シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥39,800

注番B9-12
GD-35W(3.5"デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥69,000

注番B9-13
GD-50HS(5"シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥44,800

注番B9-14
GD-55MS(5"デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥79,000

注番B9-15
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥49,800

注番B9-16
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥89,800

ディスプレイ

注番B9-17
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B9-18
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B9-19
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B9-20
FTC-148MH:東映、14型カラーディスプレイ、32/25kHz自動切替式、0.26㎜ドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥198,000➡20%OFF ~~¥158,000~~

注番B9-21
CD-208MH:東映、20型カラーディスプレイ、32/25kHz自動切替式、0.31㎜ドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥398,000➡20%OFF ~~¥318,000~~

注番B9-22
CMT-146L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字
¥89,800➡45%OFF ¥50,000

注番B9-23
CU-14FA:シャープ、14型カラーディスプレイ、2000文字
¥49,800➡40%OFF ¥30,000

注番B9-24
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡20%OFF ¥28,000

プリンター

注番B9-25
NM-9300S(NEC、10"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
+第二水準漢字ROM
¥281,000➡65%OFF ¥100,000

注番B9-26
NM-9950(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)
¥245,000➡43%OFF ¥140,000

注番B9-27
AP-80EX(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
¥69,800➡36%OFF ¥45,000

注番B9-28
VP-85K(エプソン、10"ドットインパクト・漢字プリンター、PC/FM用)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
¥128,000➡39%OFF ¥78,800

注番B9-29
VP-135K(エプソン、15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC/FM用)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
¥158,000➡39%OFF ¥97,000

注番B9-30
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
+プリンターケーブル
+インクリボン2個
¥78,500➡46%OFF ¥43,000

注番B9-31
AR-2410(スター精密、10"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
+オートシートフィーダ
¥129,000➡40%OFF ¥77,800

注番B9-32
AR-2415(スター精密、15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
¥144,000➡38%OFF ¥90,000

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ FD-55BV(増設FDD、グレーベゼル、PC-8801mkII用)……¥60,000➡67%OFF ¥19,800
Ⓑ FD-1155C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)……¥80,000➡69%OFF ¥25,000
Ⓒ FD-1155D(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VX0/XL用)……¥60,000➡54%OFF ¥28,000
Ⓓ LHD-320N(20MBハードディスク、85ms、I/F付、PC用)……¥198,000➡20%OFF ¥158,000
Ⓔ GHD-540(40MBハードディスク、40ms、I/F付、PC用)……¥248,000➡20%OFF ¥198,000
Ⓕ PC-8001mkII-01(漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡54%OFF ¥15,000
Ⓖ SMB-80TE(トレーニングワンボードコンピュータ、Z80使用)+電源……¥40,000
Ⓗ KANAX1200(スロット内蔵型モデム、300・1200bps全二重、RS-232Cケーブル付、PC-9801用)……¥29,800➡20%OFF ¥23,800
Ⓘ MD-1200E(モデム、300・1200bps全二重、PC-9801用)……¥24,800➡20%OFF ¥19,800
Ⓙ GT-100(ハンディ・イメージスキャナ、ソフト付、PC-9801用)……¥54,800➡19%OFF ¥44,800
Ⓚ PCマウス(PC-9801シリーズ用)……¥9,500➡29%OFF ¥6,800
Ⓛ HP-11C(ポケットサイズ・コンピュータ)……¥12,000
Ⓜ HP-15C(ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)……¥21,000
Ⓝ COPY-JACK(ハンディコピー)……¥58,000➡66%OFF ¥19,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店/TEL03-253-0987・03-251-2763
●ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
●ショールーム/TEL03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
●秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

パソコン ワープロ ネットワーク

シスペック全店 パソコン夏祭り

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

PC-88が歌う、PC-98が踊る!!

NEC パーソナルコンピュータ

PC-8801FH/MH



PC-8801FH/30基本セット

注番 B09-8801

PC-8801FH/30	¥168,000
14"カラーモニター(アナログ対応)	¥89,800
ディスケット10枚サービス	

セット合計定価¥257,800

シスペック特価

クレジット例 ¥8,960×24回

PC-8801MH基本セット

注番 B09-8802

PC-8801MH	¥208,000
シャープ モニターCU-14AG2	¥84,800
キーボードカバーサービス	

セット合計定価¥292,800

特価¥225,000

クレジット例 ¥10,500×24回



PC-88VA基本セット

注番 B09-8803

PC-88VA	¥298,000
14"カラーモニター(アナログ対応)	¥89,800

セット合計定価¥387,800

シスペック特価

クレジット例 ¥9,700×36回

PC-8801FH/30標準セット

注番 B09-8804

PC-8801FH/30	¥168,000
PC-KD854	¥89,800
エプソン プリンタAP-80EX(PC)	¥69,800
生ディスケット10枚サービス	

セット合計定価¥327,600

特価¥237,000

クレジット例 ¥11,000×24回

PC-88VAおすすめセット

注番 B09-8805

PC-88VA	¥298,000
PC-TV352	¥115,000
エプソン VP-85K	¥118,000
(PC用カートリッジ、ケーブル、用紙つき)	

セット合計定価¥531,000

特価¥389,000

クレジット例 ¥12,800×36回

富士通 FM77AV 20 40

自由な感性を志向する人びとへ…
マルチ・クリエイティブ・パソコン



AV20基本セット 42%OFF

注番 B09-7701

FM77AV20-2	¥168,000
FMTV-152	¥89,800

セット合計定価¥257,800

特価¥148,000

クレジット例 ¥7,000×24回

※お求めやすい基本セット 50%OFF
特価¥118,000もございます。

AV40基本セット

注番 B09-7702

FM77AV40	¥228,000
FMTV-154	¥138,000

セット合計定価¥366,000

特価¥245,000

専門店だから安い! 買って安心!

全商品、超特価ご奉仕
広告掲載外の本体、周辺機器、ソフト等々、組み合わせ自由自在。超特価でご利用できます。

すべて完全保証付
新品はメーカー保証一年間。初期不良は即交換いたします。

超低金利のクレジット
回数1〜60回、長期利用も低金利でグーンと有利。

お支払い自由、お楽しみクレジット
お客様のご予算に合わせて計算いたします。ぜひご相談下さい。

ボーナス払いもOK!
ボーナス一括払い、夏と冬のボーナス二回払いもご利用下さい。

頭金なし。ゆっくりクレジット
商品は今すぐお届け。お申し込みいただければ、お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

高額下取り
お手持ちのパソコンを下取り、わずかな予算で買い換えもOK。クレジットもご利用出来ます。

配達日指定OK!
留守がちのお客様のご都合に合わせて配達いたします。日曜・祭日もOK!

シスペック 株式会社
年中無休 営業時間AM10:00〜PM7:00

秋葉原本店 ☎03-257-6337
ラジカン1号店 ☎03-257-6345
秋葉原2号店 ☎03-257-6340
ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504
名古屋1号店☎052-263-1629
名古屋2号店☎052-241-0921

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付) FAX東京03-255-9055

セール!!



コンピュータミュージックのことなら…秋葉原本店
新品も中古品も大奉仕……秋葉原2号店
オールマイティーに品ぞろえ……ラジ館1号店
ビジネスソフトなら…………ラジ館コーヨー店
ワープロならおまかせ………名古屋1号店
ビジネスからホビーまで……名古屋2号店

確かな実績をさらに強化した
パワフル16ビット
NEC
PC-9801VM21

明日のビジネス機能を備えた
エクセレント16ビット
VX21

NEW



PC-9801VM21基本セット
注番 B09-9801

PC-9801VM21	¥390,000
14"カラーモニター(アナログ対応)	¥89,800
生ディスケット10枚サービス	

セット合計定価¥479,800
シスペック特価

クレジット例	¥12,000×36回

PC-9801VX21基本セット
注番 B09-9802

PC-9801VX21	¥433,000
N-5913L	¥138,000

セット合計定価¥571,000
クレジット特価¥14,900×36回
現金の場合は**¥525,000**
※お求めやすい**基本セット**もございます

PC-9801VM21標準セット
注番 B09-9803

PC-9801VM21	¥390,000
PC-KD854	¥89,800
ブラザー M-1724P	¥148,000

セット合計定価¥627,800
特価¥465,000

クレジット例	¥15,300×36回

PC-9801VX21標準セット
注番 B09-9804

PC-9801VX21	¥433,000
シャープ モニターCU-14A3	¥108,000
NM-9950	¥245,000

セット合計定価¥786,000
シスペック特価

クレジット例	¥15,000×48回



NEW

ビジネス機能をコンパクトに凝縮!!
PC-9801UV21

PC-9801UV21基本セット
注番 B09-9805

PC-9801UV21	¥318,000
シャープ モニターCU-14AG2	¥84,800

セット合計定価¥402,800
特価¥328,000

クレジット例	¥15,300×24回

もっと88、もっと98…

I・Oデータ PC-88用増設RAMボード
PIO-8234H-1M ~~¥32,000~~

ハル研究所 PC-88用
FM音源&MIDIボード
響HMB-20 定価¥39,800
特価¥29,800

NEC カラービデオコピー
PC-VC101 ~~¥198,000~~

NEC CD-ROMユニット
PC-CD101 ~~¥138,000~~

エプソン ハンディイメージスキャナ
GT-100 ~~¥54,800~~

エプソン カラーイメージスキャナ
GT-3000 ¥198,000
クレジット特価¥7,050×24回

ICM 20Mハードディスク
HD-4020 ¥230,000
クレジット特価¥7,600×24回

ロジテック 20Mハードディスク
LHD-320S ¥198,000
クレジット特価¥6,580×24回

ローランド A3XYプロッタ
DXY-885 ~~¥155,000~~

グラフテック A3XYプロッタ
MP-3300 ~~¥248,000~~

1200BPSモデム ¥19,800より

シスペック PC-98用バスマウス
特価¥5,980

いいもの先取り、お楽しみクレジット! お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

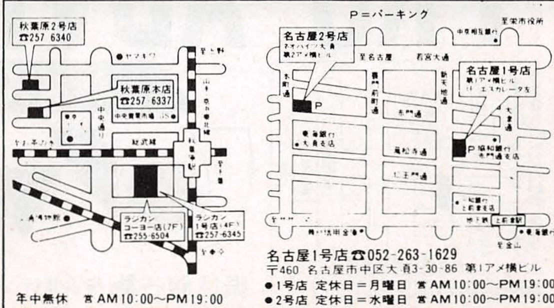
東京☎03-257-0281

札幌☎011-643-8345	大阪☎06-641-1967
仙台☎0222-71-8774	徳島☎0886-53-8663
金沢☎0762-22-3006	広島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630	熊本☎096-322-0995

TONEシステムズ(通販部)☎03-257-0281
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込:振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

シスペック各店ご案内



年中無休 営AM10:00〜PM19:00
名古屋1号店☎052-263-1629
〒460 名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横ビル
●1号店 定休日=月曜日 営AM10:00〜PM19:00
●2号店 定休日=水曜日 営AM10:00〜PM19:00

全品長期保証!メーカー保証1年+ウェーブ・アイ保証1年

お申込みは今すぐお電話で!!
電話一本即納!

年中無休
AM9:30 ▶ PM9:00





藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	022(267)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03(226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

10のサポート体制

追加購入もラクラク!
月々のお支払い額はそのままて、追加購入てきます 当社て購入され現在クレジットのお支払いか継続中ても月々のお支払い額を増やさず追加購入・買い換えかてきます

全品長期保証付!
メーカー保証プラス当社保証1年(商品により、メーカー半年保証、当社半年保証)

商品の組み合せ自由!
本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

全国無料配送!
一部地域を除き、1週間以内に無料て商品をおとどけ致します。(但し5万円以上の商品に限ります。)

配達日指定OK!
留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK!

高額下取りサービス!
お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算て新製品と買い換えることが出来ます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます

冬のボーナス一括払いOK
商品先取り、お支払いは冬のボーナスで。

超低金利クレジット。
お支払い回数が1回〜72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

ボーナス2回払いOK!
月々のお支払いはまったくナシ!お支払いは夏と冬のボーナスで……

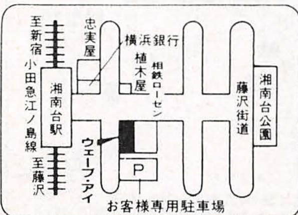
代金引換システム。
現金てのお支払いの場合、商品到着時のお支払いてOK!

おハガキでのご注文もご利用下さい。
いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

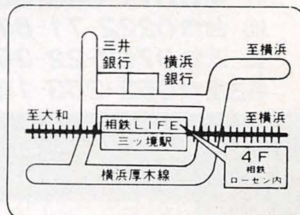
〒252
藤沢市湘南台一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 印(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

PRO ADVISORY STAFF







湘南台店☎0466-43-1771

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

三ツ境店☎045-363-7044



新製品 PC-9801VX21

明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。



PC-9801VM21

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン901 VX21純正基本セット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	546,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス31.600円×6回
6,000円×48回	ボーナス26.600円×8回
5,000円×60回	ボーナス21.600円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン902 VX21超お買得ワープロセット 31%引

PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
AR-2410(80ケタ、24ドットシリアル漢字プリンタ)	114,000円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	715,300円

特価489,000円

10,000円×36回	ボーナス35.700円×6回
8,000円×48回	ボーナス27.100円×8回
7,000円×60回	ボーナス20.500円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン903 VX21本格ワープロセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
PC-PR101TL(80ケタ、24ドット、カラー熱転写プリンター)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	742,600円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス30.800円×6回
9,000円×48回	ボーナス26.700円×8回
7,000円×60回	ボーナス25.200円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

プラン904 VX21お買得ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
PC-PR201F2(136ケタ、24ドット漢字プリンター)	158,000円
Multiplan(表計算ソフト)	68,000円
PS98-127-HMW(MS-DOS)	18,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	887,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス41.000円×6回
12,000円×48回	ボーナス30.800円×8回
10,000円×60回	ボーナス25.600円×10回
12,300円×72回	ボーナス なし

プラン905 VX21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
PC-PR201H2(136ケタ、24ドットカラープリンター)	245,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成ソフト)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	986,000円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス39.200円×6回
15,000円×48回	ボーナス25.600円×8回
12,000円×60回	ボーナス24.200円×10回
13,800円×72回	ボーナス なし

プラン906 VX21実戦ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-TV453N(0.35、TV内蔵 アナログCRT)	138,000円
NM-9950(136ケタ、24ドットカラープリンター)	245,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-127-HMW(MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	964,000円

ウェーブ・アイ特価

17,000円×36回	ボーナス34.600円×6回
13,000円×48回	ボーナス29.300円×8回
10,000円×60回	ボーナス29.300円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし

プラン907 VX21お買得ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
CMT-146L	99,800円
HG-2500(136ケタ、24ドットインクジェットプリンタ	248,000円
♯7625(スーパーカートリッジ)	13,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎(ワープロ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
パソコンデスク(棚4段)	38,000円
PS98-127-HMW(MS-DOS)	18,000円
定価合計	1,039,800円

ウェーブ・アイ特価

19,000円×36回	ボーナス36.500円×6回
16,000円×48回	ボーナス22.200円×8回
13,000円×60回	ボーナス20.400円×10回
14,200円×72回	ボーナス なし

プラン908 VX21多目的セット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
AR-2415(136ケタ、24ドット漢字プリンター)	144,000円
スウィング ver.3(データベースソフト)	58,000円
ユーカラ art(ワープロソフト)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	798,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス39.600円×6回
10,000円×48回	ボーナス27.600円×8回
8,000円×60回	ボーナス24.900円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし

プラン909 VM21純正基本セット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリアナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×30回	ボーナス26.500円×5回
8,000円×36回	ボーナス25.200円×6回
6,000円×48回	ボーナス21.600円×8回
7,900円×60回	ボーナス なし

プラン910 VM21超お買得ワープロセット 31%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CMT-146L(サンヨー、0.39ミリ・アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(80ケタ、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロ、CG)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙、100枚(サービス)	
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	638,100円

特価435,000円

9,000円×36回	ボーナス31.100円×6回
7,000円×48回	ボーナス24.800円×8回
5,000円×60回	ボーナス25.600円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン911 VM21お買得ワープロセット 33%引

PC-9801VM21(本体特価 370,000円)	390,000円
CMT-146L(0.39ミリアナログCRT)	99,800円
AR-2415(136ケタ、24ドット漢字プリンター)	144,000円
プリンター ケーブル	4,500円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
ユーカラ art(ワープロソフト)	40,000円
定価合計	740,300円

特価495,000円

12,000円×36回	ボーナス24.900円×6回
9,000円×48回	ボーナス22.100円×8回
7,000円×60回	ボーナス21.300円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン912 VM21本格ワープロセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
PC-PR201TL(136ケタ、24ドットカラー熱転写プリンター)	135,000円
Z's word JG(ワープロソフト)	58,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	739,000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス37.400円×6回
9,000円×48回	ボーナス31.900円×8回
7,000円×60回	ボーナス29.500円×10回
10,300円×72回	ボーナス なし

プラン913 VM21お買得ビジネスセット 28%引

PC-9801VM21(本体特価 370,000円)	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
M-1724P(136ケタ、24ドット漢字プリンター)	148,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Ninja(カード型データベース)	39,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	754,100円

特価536,000円

12,000円×36回	ボーナス32.900円×6回
9,000円×48回	ボーナス28.400円×8回
7,000円×60回	ボーナス26.600円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

プラン914 VM21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、TV内蔵、4050文字CRT	138,000円
NM-9950(136ケタ、24ドット、カラー漢字プリンター	245,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-127-HMW(MS-DOS)	18,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	981,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス46.600円×6回
12,000円×48回	ボーナス35.300円×8回
10,000円×60回	ボーナス29.300円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし

プラン915 VM21実戦ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
NM-9950(136ケタ、24ドット、カラー漢字プリンター	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-127-HMW(MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	921,000円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス45.600円×6回
11,000円×48回	ボーナス35.700円×8回
9,000円×60回	ボーナス30.700円×10回
12,200円×72回	ボーナス なし

プラン916 VM21実戦ワープロセット 29%引

PC-9801VM21(本体特価 370,000円)	390,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
AR-2410	114,000円
HARDDISK 3020(ITEM 20MB、I/F&ケーブル付	168,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	853,800円

特価605,000円

13,000円×36回	ボーナス40.400円×6回
10,000円×48回	ボーナス33.000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29.400円×10回
11,100円×72回	ボーナス なし

PC-9801UV21



メモリ強化 640Kバイトで新登場

プラン917 UV21 純正基本セット TELにて

PC-9801UV21	318,000円
PC-KD854(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	431,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン918 UV21 お買得ワープロセット 31%引

PC-9801UV21(本体特価302,000円)	318,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	566,100円

特価385,000円

8,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス31,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン919 UV21本格ワープロセット 31%引

PC-9801UV21(本体特価 302,000円)	318,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
AR-2415(136ケタ、24ドット、漢字プリンター)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	648,300円

特価445,000円

10,000円×36回	ボーナス27,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

プラン920 UV21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801UV21	318,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
NM-9950(136ケタ、24ドット、カラー漢字プリンター)	245,000円
LDS-5UV(5インチディスクドライブ)	78,000円
Lotus 1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成ソフト)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-127-HV(MS-DOS)	18,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	967,000円

ウェーブ・アイ特価

17,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
13,000円×48回	ボーナス29,300円×8回
10,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
12,800円×72回	ボーナス　なし

PC-98LT



ビジネスの行動範囲を広げるラップトップパソコン。

プラン921 98LTモデル2純正基本セット TELにて

PC-98LT model2(プリンター付)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,500円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,300円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン922 98LTモデル2本格ビジネスセット TELにて

PC-98LT madel2(プリンター付)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
Daimyo(ワープロソフト)	24,800円
Ninja(カード型データベース)	39,800円
PIO-98LT(256kb増設RAMボード)	30,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	426,100円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス33,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス23,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
7,100円×60回	ボーナス　なし



PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

プラン923 88FHモデル30お買得基本セット 38%引

PC-8801FH/30	168,000円
DM-405(2000文字カラーCRT)	67,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

特価155,000円

6,000円×18回	ボーナス22,100円×3回
4,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
3,000円×30回	ボーナス19,300円×5回
4,100円×48回	ボーナス　なし

プラン924 88FHモデル30超お買得基本セット 40%引

PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

特価169,000円

7,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン925 88FHモデル30純正基本セット TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス20,600円×3回
7,000円×24回	ボーナス15,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

プラン926 88FHモデル30お買得ワープロセット 39%引

PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(80ケタ、熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー春望プライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	376,900円

特価229,000円

10,000円×24回	ボーナス26,700円×4回
7,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

プラン927 88FHモデル30純正ワープロセット TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
PC-PR101TL(80ケタ、24ドットシリアル漢字プリンタ)	79,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
Shogun(ワープロ、表計算、データベース)	34,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	409,200円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×30回	ボーナス23,800円×5回
4,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
5,700円×72回	ボーナス　なし



PC-8801MH

最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリ。

プラン928 88MH純正基本セット TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン929 88MHお買得ワープロセット 37%引

PC-8801MH	208,000円
CMT-146L(4050文字、アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(24ドット、熱転写カラープリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
プリンターケーブル	4,500円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	445,900円

特価279,000円

10,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
7,000円×36回	ボーナス14,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし



WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

PC-88VA

16ビットのパワーが、描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

プラン930 88VA純正基本セット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス32.700円×4回
6,000円×36回	ボーナス25.000円×6回
4,000円×48回	ボーナス24.000円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン931 88VA ワープロセット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(4050文字、アートボード対応)	99,800円
TR-24CL(24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	526,100円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス20.500円×6回
7,000円×48回	ボーナス16.600円×8回
5,000円×60回	ボーナス18.300円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン932 88VA アートセット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-TV352(TV付、4050文字CRT)	115,000円
PC-PR-101TL(24ドットカラー熱転写プリンタ)	79,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	39,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ)	28,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	584,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス23.200円×6回
7,000円×48回	ボーナス23.300円×8回
5,500円×60回	ボーナス21.400円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン933 88VAパソコン通信セット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-TV352(TV付、4050文字CRT)	115,000円
COMSTAR 1212(300/1200bps全二重、自動発信対応モデム	43,800円
PS88-VA102-HMW(通信用ソフト)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×30回	ボーナス27.700円×5回
8,000円×36回	ボーナス26.300円×6回
6,000円×48回	ボーナス22.400円×8回
8,000円×60回	ボーナス なし

プラン934 88VA 純正ビジネスセット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(4050文字、アートボード対応)	99,800円
PC-PR201TL(136ケタ、熱転写カラープリンター	135,000円
Shogun(データベース、表計算、ワープロソフト	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	629,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス30.000円×6回
7,000円×48回	ボーナス23.900円×8回
5,000円×60回	ボーナス24.900円×10回
7,900円×72回	ボーナス なし

プラン935 88VA 本格アートセット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、TV内蔵、4050文字CRT	138,000円
PC-PR801(フルカラーイメージプリンタ、26万色プリント可能	490,000円
PC-PR801-21(接続ケーブル)	8,000円
PC-PR406M(80ケタ、24ドット漢字プリンター)	59,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能	39,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマー)	28,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	1,085,600円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス46.400円×6回
17,000円×48回	ボーナス28.600円×8回
14,000円×60回	ボーナス24.800円×10回
15,700円×72回	ボーナス なし

人気上昇！お買得MSX2セット

SONY HiT BiT PRO AV

編集するならソニーです。

プラン958 ヒットビットF900お買得セット TELにて

HB-F900	148,000円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
JS-70(ジョイスティックコントローラ)	5,900円
HBK-0821(RGBケーブル)	3,500円
定価合計	225,200円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×18回	ボーナス24.700円×3回
4,000円×24回	ボーナス22.900円×4回
3,000円×36回	ボーナス15.000円×6回
4,300円×48回	ボーナス なし

SONY HiT BiT HB-F1

プラン959 F1お買得セット 37%引

HB-F1	32,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
JS-70(ジョイスティックコントローラ)	5,900円
JSS-11(ジョイターボ、連射アダプタ)	2,000円
HBK-0821(RGBケーブル)	3,500円
定価合計	112,000円

ディーヴァ(ゲームソフト)サービス

特価69,800円

6,300円×12回	ボーナス なし
4,300円×18回	ボーナス なし
3,300円×24回	ボーナス なし

パナソニックA1 遊べや学べのパソコンです。

プラン960 A1お買得セット 36%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2000文字カラーCRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	102,100円

ロマンシア(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス なし
4,000円×18回	ボーナス なし
3,100円×24回	ボーナス なし

プラン961 A1ワープロセット 35%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-PW1(ワープロソフト一体型プリンタ)	49,800円
FS-SR023(48ドット毛筆書体ROM)	19,800円
定価合計	167,200円

特価108,000円

6,000円×12回	ボーナス23.100円×2回
3,000円×18回	ボーナス22.500円×3回
5,200円×24回	ボーナス なし

カセットもディスクも両方楽しめる。

プラン962 ツインファミコン＋TVセット TELにて

AN-500	32,000円
15JR-43(ビデオ入力付テレビ)	65,000円
定価合計	97,000円

ツインファミコン単体の販売もいたします。

ウェーブ・アイ特価

8,400円×10回	ボーナス なし
4,800円×18回	ボーナス なし
3,700円×24回	ボーナス なし

X1 turbo Z

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ"ターボZ登場。

プラン940 X1ターボZ純正基本セット TELにて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
定価合計	347,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24.300円×4回
6,000円×36回	ボーナス19.100円×6回
4,000円×48回	ボーナス19.300円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン941 X1ターボZワープロセット TELにて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンタ)	69,800円
Shogun(ワープロ、データベース、表計算)	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	478,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25.200円×6回
6,000円×48回	ボーナス21.600円×8回
4,000円×60回	ボーナス23.500円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

MZ プラス書院

専用ワープロとパソコンをひとつにしたニューコンセプト16ビット。

プラン942 MZプラス書院純正基本セット TELにて

MZ-2861	328,000円
MZ-1D26	89,800円
定価合計	417,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24.400円×6回
6,000円×48回	ボーナス21.000円×8回
5,000円×60回	ボーナス17.000円×10回
7,800円×60回	ボーナス なし

プラン943 MZプラス書院純正本格セット TELにて

MZ-2861	328,000円
MZ-1D26	89,800円
MZ-1P19A	288,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	732,800円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス39.300円×6回
10,000円×48回	ボーナス32.400円×8回
8,000円×60回	ボーナス28.600円×10回
11,100円×72回	ボーナス なし



16ビットの理想を追求した個人のワークステーション。

X68000

プラン944 X68000基本セット

CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

当店はX68000の認定販売店です。
店頭にてお確かめ下さい。

FM77 AV20



すぐにでも楽しめる
多彩な機能。
実力がうれしい。

プラン945 AV20モデル2純正基本セット **34%引**

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

三国志(ゲームソフト)サービス

特価169,000円

7,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン946 AV20モデル2超お買得ワープロセット **35%引**

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24CLf(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Samurai(ワープロソフト)	19,800円
3.5インチ2D×10枚	17,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	370,900円

特価238,000円

8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

FM77 AV40



"パソコンをトータル
バランスで語る時代"
の到来を告げる。

プラン947 AV40純正基本セット **37%引**

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

ディーヴァ(ゲームソフト)サービス

特価229,000円

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
6,100円×48回	ボーナス　なし

プラン948 AV40ビジネスセット **35%引**

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
TR-24CLf(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
つどい(ワープロ、データベース、作図、ソフト)	38,000円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	502,300円

特価325,000円

7,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし



ビジネスパソコンが、画期的な省スペースを実現した。

FM R-30

プラン949 R-30FD純正基本セット **32%引**

FMR-30FD	355,000円
FMR30KB101(キーボード)	23,000円
B285A100(MS-DOS)	18,000円
定価合計	396,000円

特価269,000円

9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,900円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

FM R-50

ビジネスパソコンが、日本語のプロになった。

FM R-60

プラン950 R-50FD純正基本セット **32%引**

FMR-50FD	380,000円
FMR60KB101(キーホード)	30,000円
FM-DPC433(ティスフレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ティスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	575,000円

特価389,000円

9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,500円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン951 R-50HD純正基本セット **32%引**

FMR-50HD	620,000円
FMR60KB101(キーホード)	30,000円
FM-DPC433(ティスフレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ティスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	815,000円

特価549,000円

12,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
10,200円×72回	ボーナス　なし

プラン952 R-60FD純正基本セット **32%引**

FMR-60FD	455,000円
FMR60KB101(キーホード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスフレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	737,000円

特価499,000円

10,000円×36回	ボーナス37,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン953 R-60HD純正基本セット **32%引**

FMR-60HD	695,000円
FMR60KB101(キーホード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスフレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ティスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	977,000円

特価658,000円

15,000円×36回	ボーナス38,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
10,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
12,200円×72回	ボーナス　なし

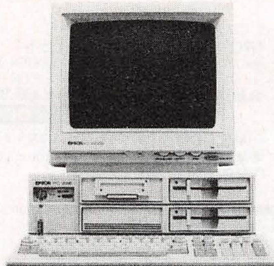


WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

PC-286 MODEL 0

EPSON
遂に登場！
PC-9800の互換機。

クロック周波数10メガヘルツの80286を採用。
PC-98シリーズのソフトがそのまま走る。
外部周辺機器も充実。



プラン954 PC-286モデル0 純正基本セット TELにて

PC-286model0	357,000円
PC-286CD(14インチカラーCRT)	99,800円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,500円×8回
4,500円×60回	ボーナス24,800円×10回
8,600円×60回	ボーナス なし

プラン955 PC-286モデル0 本格セット TELにて

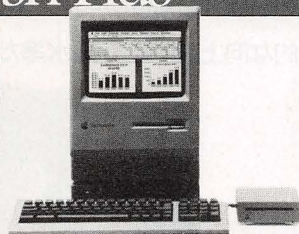
PC-286model0	357,000円
PC-286CD(14インチカラーCRT)	99,800円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
VP-2500	218,000円
プリンターケーブル	4,500円
5インチ2HD×10枚	24,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	759,300円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス39,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス33,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,800円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし

Macintosh™ Plus

人の思考をさまたげない使いやすさと、お求めやすい価格。マッキントッシュのベーシックモデル。



マッキントッシュをお買上げの方にマックゴルフ(ゲームソフト)＋ブランクディスケット(白3.5"2DD×10枚)をサービス中！

Macintosh™ SE

ビジネスニーズに応える、パワー・スピード・発展性。新たに設計したニューモデル。



プラン956 マッキントッシュプラスバンドルセット TELにて

マッキントッシュプラス(J)	398,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
マック外部ディスク800K	76,000円
定価合計	593,000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
9,300円×72回	ボーナス なし

プラン957 マッキントッシュ SE バンドルセット

マッキントッシュSE(FDモデル)	598,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
定価合計	717,000円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス35,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス34,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
11,300円×72回	ボーナス なし

マッキントッシュシリーズ用ソフト

日本語エクセル	標準価格 138,000円	ウェーブ・アイ特価
スーパーペイント	標準価格 25,000円	ウェーブ・アイ特価
Eg Word	標準価格 59,800円	ウェーブ・アイ特価
マックプロジェクト	標準価格 38,000円	ウェーブ・アイ特価
マック書道	標準価格 24,800円	ウェーブ・アイ特価
Hard Ball(野球ゲーム)	標準価格 11,800円	ウェーブ・アイ特価

お買得モデム 人気集中パソコン通信

AIWA PV-A1200	標準価格39,800円の品	特価 27,800円
NEC PC-CM202	標準価格43,800円の品	ウェーブ・アイ特価
KANSAI KDM-3012P	標準価格29,800円の品	特価 23,800円
OMRON MD1200A	標準価格34,800円の品	ウェーブ・アイ特価
ASCII ESTERM	標準価格23,000円の品	ウェーブ・アイ特価

中古品コーナー

PC-9801U2	特価109,000円
PC-9801F2	特価138,000円
PC-9801	特価 48,000円
PC-9801VF2	特価178,000円
PC-8801mkIISR/30	特価110,000円
PC-8801mkII/30	特価 65,000円
PC-8801mkIIFR/30	特価108,000円
PC-8801mkIIMR	特価120,000円
FM-NEW7	特価 18,000円
FM-77L2	特価 58,000円
FM-77AV2	特価 75,000円
PC-6001mkII	特価 15,000円
MZ-2200	特価 19,800円
CZ-820CB	特価 38,000円
CZ-856CB	特価 79,800円
MZ-2521(1D22セット)	特価108,000円
MZ-1P17	特価 30,000円
TR-24(PC用)	特価 19,800円
16ドットグラフィックプリンター	12,000円より
各種2,000文字CRT	19,000円より
各種4,050文字CRT	42,000円より
PC用5インチ2D2ドライブ(ケーブル付)	40,000円より
FM用5インチ2D2ドライブ(I/F,ケーブル付)	40,000円より

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

お申込みは今すぐお電話で
電話一本即納！年中無休 ▶ AM9:30～PM9:00

藤沢	0466(43)1775	金沢	0762(24)2251	岡山	0862(24)5524
札幌	011(771)4971	宇都宮	0286(27)3226	高松	0878(33)0663
函館	0138(27)5629	千葉	0472(50)9523	広島	082(293)0811
盛岡	0196(24)3172	東京	03(226)9286	福岡	092(481)0502
仙台	022(267)5371	静岡	0542(54)0696	熊本	096(363)5077
新潟	0252(75)5076	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
長野	0262(35)5661	大阪	06(362)5057	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



PC-88VA

16ビットのパワーが、
描画機能・日本語機能を
飛躍的に向上させた。

☆ご注文NO. **A-89**
"PC-88VAディスプレイ特別セット"

NEC PC-88VA(マウス標準装備)	¥298.000
NEC PC-KD861	¥138.000
合計標準価格	~~¥436,000~~

大特価にて提供中

①**¥6,000**×48回〔ボーナス〕¥20,000×8回
②**¥8,000**×36回〔ボーナス〕¥23,000×6回
③**¥9,400**×48回〔ボーナス〕無し

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-88VAをご購入の場合

下取機種	下取差額
X-1turbo model 30	+¥198,000
FM-77D2	+¥208,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥191,000
PC-8801MKⅡ SR model30	+¥168,000

●CPUに新開発16ビットのマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)の採用で、PC-8801シリーズとの互換性を最大限に保ちながら16ビットパワーによる飛躍的な機能強化を可能にしました。●辞書ROMによる高速連文節変換と、日本語対応キーボードにより高速に日本語入力が行なえます。(JIS第2水準までの漢字対応、V3モード) ●640×200ドット画面で65,536色、640×400ドット画面で256色同時表示。専用LSIで描画スピードも超高速です。●ビデオ出力端子標準装備で、CGや動画をビデオに直接録画できます。●マウス標準装備、メインメモリ512Kバイト、メイン/辞書ROM768Kバイト、1Mバイト/320Kバイト両用のミニフロッピーディスク2機実装備。

PC-8801MH PC-8801FH

新CPU採用(8MHz)による処理スピードの
飛躍的な向上。すべてが高水準だ。

☆ご注文NO. **A-77**
"最新鋭CPU搭載でハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。PC-8801 MH"

NEC PC-8801MH	¥208,000
現金特別価格	~~¥208,000~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×24回〔ボーナス〕¥19,000×4回
②**¥7,000**×18回〔ボーナス〕¥21,000×3回
③**¥8,100**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-78**
"PC-8801MH|ディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801MH	¥208,000
SHARP CU-14A4	¥ 89,800
合計標準価格	~~¥299,800~~

大特価にて提供中

①**¥ 5,000**×36回〔ボーナス〕¥16,000×6回
②**¥ 8,000**×24回〔ボーナス〕¥18,000×4回
③**¥11,000**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-79**
"処理スピードの大幅な向上に加えて、
日本語処理機能をいちだんと
充実させたPC-8801 FH"

NEC PC-8801 FH model 30	¥168,000
現金特別価格	~~¥168,000~~

大特価にて提供中

①**¥4,000**×24回〔ボーナス〕¥15,000×4回
②**¥6,000**×18回〔ボーナス〕¥15,000×3回
③**¥6,500**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-80**
"PC-8801 FH model 30 ディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801 FH model 30	¥168,000
SHARP CU-14A4	¥ 89,800
合計標準価格	~~¥257,800~~

大特価にて提供中

①**¥4,000**×36回〔ボーナス〕¥16,000×6回
②**¥7,000**×24回〔ボーナス〕¥15,000×4回
③**¥9,500**×24回〔ボーナス〕無し

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-8801 FH model30をご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥125,000
PC-8001MKⅡ	+¥129,000
PC-8801+漢字ROM	+¥116,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥ 88,000

PC-8801MHをご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥156,000
PC-8001MKⅡ	+¥160,000
PC-8801+漢字ROM	+¥147,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥119,000

●最新鋭CPUμPD70008AC-8・8MHz・1搭載で処理スピードが飛躍的に向上しました。●JIS第1・第2水準漢字ROM実装。●新たに日本語対応キーボードを採用。●FM音源を含む6重和音出力のシンセサイザLSI搭載。●熟語変換(文範変換)可能なN88-日本語BASICを標準添付。●マウスインターフェイスを標準装備。●メインメモリに64Kバイト(192Kバイト)実装備。※注( )内PC-8801MH。

"ついにベールが剝された!"

68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な
驚きがある。未体験の機能美が
創造力を
刺激する。



X68000

機能美あふれるハイコンパクト設計。32ビットへの移行がスムーズに行える将来性を見越した68000CPUを採用。メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備し(最大12Mバイト)、クロックも10MHzとハイスピードです。又アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512ドットモードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムーズな動きの本格C.Gが楽しめます。
ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装。日本語処理機能も強力です。

☆ご注文NO. **A-87**
"未来派16ビット機X68000フィーバーがやって来る!"

SHARP CZ-600C(マウス・トラックボール付)	¥369,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	¥498,800

当社は、X68000の販売認定店です。

X1 turbo Z "アートスタジオ・Turbo Z"

●テレビ、ビデオの映像を最大4,096色のリアルさで取り込める、アナログカラーイメージボード内蔵。●リアルなシンセサイザーサウンドが楽しめる8重和音ステレオFM音源搭載。●複雑な入力も簡単に操作できるマウス標準装備。●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。●スピーディーな日本語処理ができるシステム・ユーザー辞書装備。●大容量、1Mバイトフロッピー2基内蔵。

☆ご注文NO. **A-83**
"使いこなすほど威力を発揮するX-turbo Z"

SHARP CZ-880C	¥218,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	~~¥347,000~~

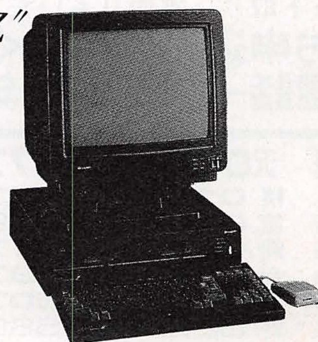
大特価にて提供中

①**¥5,000**×48回〔ボーナス〕¥16,000×8回
②**¥7,000**×36回〔ボーナス〕¥16,000×6回
③**¥9,000**×36回〔ボーナス〕無し

**どこよりもお得な
高額下取りセール実施中!**

X1ターボZセットをご購入の場合

下取機種	下取差額
X-1F model 20	+¥252,000
X-1turbo model 30	+¥242,000
FM-77D2	+¥252,000
PC-8801MKⅡ model30	+¥235,000



※その他の商品も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

全商品6ヶ月保証付

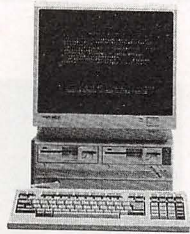
特選！中古パソコン4機種

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

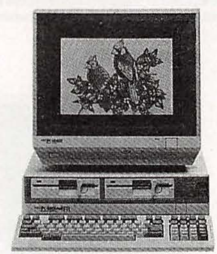
☎03(797)1221



NEC
PC-8001MKⅡSR 新品限定品
¥108,000➡ ***¥22,000***



NEC
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡ ***¥52,000***
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ***¥68,000***



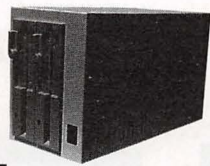
NEC
PC-8801MKⅡSR/30
¥258,000➡ ***¥108,000***
PC-8801MKⅡFR/30
¥178,000➡ ***¥108,000***



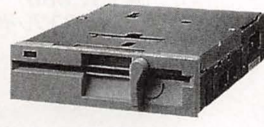
NEC
PC-9801U2 新品限定品
¥298,000➡ ***¥128,000***



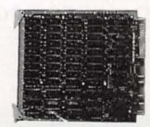
SNE
SNEマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス
PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ***¥6,800***



SNE
SNE2 新品
(PC-9801シリーズ用5"2HDフロッピーディスク、
NEC純正ドライブ使用、
PC-9831-MWコンパチ品)
¥118,000➡ ***¥78,000***
INTER-8 新品
(PC-9801シリーズ用1MB I/Fボード、
PC-9801-15コンパチ品)
¥24,800➡ ***¥15,000***



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用
増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ***¥24,800***



和知電子・ロジテック
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ***¥6,800***
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ***¥9,800***
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ***¥14,800***

NEC

本体

PC-6001MKⅡ	¥84,800➡	¥12,000
PC-6001MKⅡSR	¥89,000➡	¥15,000
PC-8001	¥168,000➡	¥12,000
PC-8001MKⅡ	¥123,000➡	¥15,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000➡	¥20,000
PC-8001MKⅡSR 新品限定品	¥108,000➡	¥22,000
PC-8201	¥138,000➡	¥42,000
PC-8801	¥228,000➡	¥28,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000➡	¥36,000
PC-8801MKⅡ/10	¥168,000➡	¥38,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000➡	¥52,000
PC-8800MKⅡ/30	¥275,000➡	¥68,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	¥108,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000➡	¥108,000
PC-9801	¥298,000➡	¥48,000
PC-9801F2	¥398,000➡	¥138,000
PC-9801U2 新品限定品	¥298,000➡	¥128,000
PC-9801VM2	¥415,000➡	¥238,000
PC-98XA/1	¥575,000➡	¥158,000
PC-98XA/2	¥695,000➡	¥198,000
PC-100/20	¥448,000➡	¥68,000
PC-100/30	¥558,000➡	¥88,000
N5231-01	¥648,000➡	¥165,000

ディスプレイ

PC-8851(14インチ4050字モノクロ)	¥58,800➡	¥22,000
PC-KD201(12インチ800字カラー)	¥59,800➡	¥18,000
PC-KD252(14インチ2000字カラー)	¥67,800➡	¥22,000
PC-MD651(14インチ2880字モノクロ)	¥59,800➡	¥20,000
PC-KD651(14インチ2880字カラー)	¥198,000➡	¥58,000
N5921(14インチXA用モノクロ)	¥90,000➡	¥32,000
N5923(14インチカラーXA用)	¥235,000➡	¥82,000

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥60,000➡	¥24,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用、5"2HD×2フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品) 新品	¥118,000➡	¥78,000
PC-8031(5インチ片面倍密2ドライブ)	¥198,000➡	¥20,000
PC-8032-2W(増設用両面倍密2ドライブ)	¥178,000➡	¥20,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000➡	¥42,000
PC-9831-UW2(3.5インチ両面倍密2ドライブ)	¥120,000➡	¥52,000
PC-9881K(8インチ2ドライブ)	¥320,000➡	¥108,000
PC-9881N(8インチ2ドライブ)	¥270,000➡	¥128,000
PC-98H33(5インチ固定ディスクユニット)	¥448,000➡	¥98,000
PC-98H34(増設用10MBハードディスクユニット)	¥288,000➡	¥68,000

プリンタ

PC-2021(サーマルプリンタ)	¥23,800➡	¥8,000
PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥49,800➡	¥14,000
PC-6023(カラープロッタプリンタ)	¥79,800➡	¥20,000
PC-8023C(10インチ9ドットプリンタ)	¥153,000➡	¥22,000
PC-8024(10インチ9ドットプリンタ)	¥128,000➡	¥32,000
PC-8027(縦型10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥25,000
PC-8821(10インチ18ドットプリンタ)	¥198,000➡	¥30,000
PC-8822(10インチ18ドットプリンタ)	¥234,000➡	¥38,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000➡	¥35,000
PC-PR103(10インチ16ドットプリンタ)	¥89,800➡	¥20,000
PC-PR401(80桁9ドットサーマルプリンタ)	¥39,800➡	¥15,000
NK3618-22(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥38,000
NM9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥245,000➡	¥158,000

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク

〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル

営業時間／AM9:30～PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

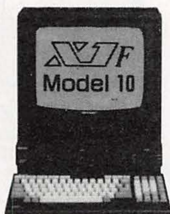
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

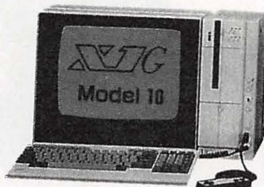
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



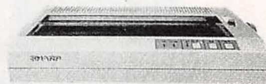
CZ-811CE (X-1Fモデル10)
¥89,800➡ ***¥26,800*** 新品
X-1Fモデル10ディスプレイセット
(本体+CU14GE)
¥139,600➡ ***¥56,600***



CZ-820CB (X-1Gモデル10)
¥69,800➡ ***¥39,800*** 新品
¥69,800➡ ***¥34,800***
X-1Gモデル10RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡ ***¥37,600***
X-1Gモデル10ディスプレイセット
(本体+CU14GB)
¥119,600➡ ***¥64,600***



CZ-822CB (X-1Gモデル30)
¥118,000➡ ***¥78,000*** 新品同様
X-1Gモデル30
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥167,800➡ ***¥107,800***
X-1Gモデル30
TVディスプレイセット(本体+CZ-820DB)
¥197,800➡ ***¥122,800***



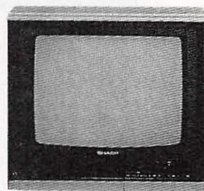
MZ-1P17(E・B)
(色、グレー・ブラック)
(80桁カラー漢字サーマルプリンタ)
¥76,600➡ ***¥42,800*** 新品
(X1用ケーブル付)
¥76,600➡ ***¥46,800*** 新品
(MZ2500用ケーブル付)



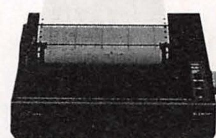
CU-14G(E・B)
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡ ***¥29,800*** 新品同様



CU-14A4
(14インチ4050字アナログ・デジタルカラー、PC用アナログケーブル付)
¥89,800➡ ***¥59,800*** 新品同様



CZ-820DE・B
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡ ***¥44,800***



CZ-8PK2
(10インチ9ドット漢字プリンタ、X1用プリンターケーブル標準添付)
¥134,800➡ ***¥39,800*** 新品

データレコーダ

PC-2081 新品同様	¥ 16,800➡	¥ **7,500**
PC-6081	¥ 12,800➡	¥ **5,500**
PC-6082	¥ 19,800➡	¥ **7,500**

その他

SNE/SNEマウス(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC-9872Kコンパチ品) 新品	¥ 9,800➡	¥ **6,800**
SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用1MB I/Fボード、PC-9801-15コンパチ品) 新品	¥ 24,800➡	¥ **15,000**
128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-21Nコンパチ) 新品	¥ 11,000➡	¥ **6,800**
256K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥ 19,800➡	¥ **9,800**
512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥ 29,800➡	¥ **14,800**
PC-10000-11(PC100用増設FDD)	¥ 60,000➡	¥ **25,000**
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥ 14,000➡	¥ **5,800**
PC-60M75(ディスプレイ置台)	¥ 5,500➡	¥ **3,000**
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品	¥ 32,000➡	¥ **18,000**
PC-8033(I/Oポート)	¥ 17,000➡	¥ **5,000**
PC-8093(FDDケーブル)	¥ 7,500➡	¥ **2,000**
PC-8097(GP-IBインタフェースセット)	¥ 56,000➡	¥ **10,000**
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥ 8,000➡	¥ **3,000**
PC-9801-02N(増設RAMボード)	¥ 56,000➡	¥ **6,000**
PC-9801-02N+PC-9805K(増設RAMボード)	¥ 60,000➡	¥ **10,000**
PC-9801U-02(16色グラフィックボード)	¥ 20,000➡	¥ **10,000**
PC-9801U-03(サウンドボード)	¥ 20,000➡	¥ **10,000**
PC-98XA-04(拡張漢字ROMチップ)	¥ 12,000➡	¥ **6,000**
PC-PR101-03(PR101用トラクタフィーダ)	¥ 18,000➡	¥ **10,000**
PC-PR101-05(PR101用ピンフィーダ)	¥ 9,000➡	¥ **5,000**
PC-PR103-02(PR103・1041用トラクタフィーダ)	¥ 9,800➡	¥ **5,000**
PC-PR201-25(PR201T用ピンフィーダ)	¥ 11,000➡	¥ **6,000**
PC-PR201T-05(PR201T用ピンフィーダ)	¥ 12,000➡	¥ **6,000**
PC-PR201T-07(PR201T用12P印字ヘッド)	¥ 9,500➡	¥ **4,000**

SHARP
本体

MZ-721(データレコーダ内蔵)	¥ 89,800➡	¥ **12,000**
MZ-1500(高速クイックディスク内蔵、RF出力付き)	¥ 89,800➡	¥ **22,000**
MZ-2000(GRAM、1、2、3ページ内蔵)	¥265,000➡	¥ **32,000**
MZ-2200+MZ1T02(本体+専用データレコーダ付き)	¥147,800➡	¥ **24,500**
CZ-801C(X-1C)	¥119,800➡	¥ **20,000**
CZ-802C(X-1D)	¥198,000➡	¥ **22,000**
CZ-803C(X-1Cs)	¥119,800➡	¥ **20,000**
CZ-804C(X-1Ck)	¥139,000➡	¥ **22,000**
CZ-811C(X-1Fモデル10)	¥ 89,800➡	¥ **22,000**

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ)	¥ 34,800➡	¥ **10,000**
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ)	¥ 54,800➡	¥ **10,000**
MZ-1P01(MZ-700用カラープロッタ、アダプター付き)	¥ 39,800➡	¥ **10,000**
MZ-1P07A(80桁ドットプリンタ)	¥ 79,800➡	¥ **28,000**

その他

MZ-1S01(MZ-1D02用チルトスタンド)	¥ 12,000➡	¥ **3,800**
MZ-1S08(MZ-1D06用チルトスタンド)	¥ 12,000➡	¥ **3,800**
CZ-300F(X-1用3インチフロッピーディスク)	¥ 79,800➡	¥ **15,000**
CE-152(ポケコン用カセットレコーダ) 新品同様	¥ 19,800➡	¥ **7,500**
CZ-850D(14インチ4050字RGBTV) 新品同様	¥129,800➡	¥ **59,800**

＊X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

X-1Fモデル10(CZ-811CE、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品	¥ 89,800➡	¥ **26,800**
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品	¥ 69,800➡	¥ **39,800**
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) 新品同様	¥118,000➡	¥ **78,000**

＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊

MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様	¥ 39,800➡	¥ **29,800**
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品同様	¥ 49,800➡	¥ **29,800**
CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 新品同様	¥ 49,800➡	¥ **29,800**
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品同様	¥ 89,800➡	¥ **59,800**
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV)	¥ 79,800➡	¥ **44,800**

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン ☎03(797)1444

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

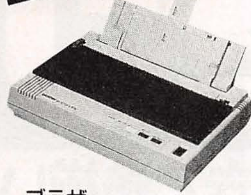
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

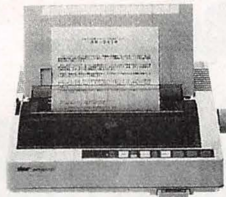
全商品6ヶ月保証付



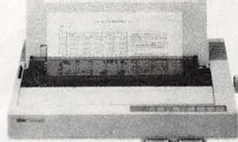
ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM、PC用プリンターケーブル付)
¥127,300➡ ***¥69,800***



スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ ***¥46,800***



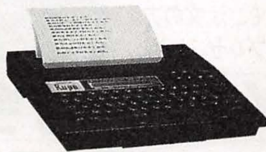
スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥114,000➡ ***¥79,800***



スター
AR-2415 新品
(15インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥144,000➡ ***¥89,800***



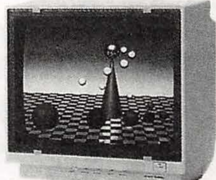
SHARP
WD-200
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥109,000➡ ***¥18,000***



東芝
JW-R10
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥99,800➡ ***¥18,000***



ビクター
HC-90(MSX2) 新品同様
¥168,000➡ ***¥89,800***
HC-95(MSX2) 新品同様
¥198,000➡ ***¥128,000***



サンヨー
CMT-146L 新品限定品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGBカラー、PC用アナログケーブル付き)
¥89,800➡ ***¥54,800***

＊その他特選極上品コーナー＊

CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品 ……¥134,800➡¥ **39,800**
CZ-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品………¥ 54,800➡¥ **15,000**
CZ-8VC(X-1用RFビデオコンバータ) 新品 ………¥ 15,800➡¥ **13,800**
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品…………¥ 47,600➡¥ **25,000**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ X1用ケーブル付) 新品・¥ 76,600➡¥ **42,800**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付) 新品・¥ 76,600➡¥ **46,800**

FUJITSU

MB25020(FM-8本体)…………………………¥218,000➡¥ **12,000**
MB25010(FM-7本体)…………………………¥128,000➡¥ **16,000**
MB25015(FM-new7本体)……………………¥ 99,800➡¥ **18,000**
MB25240(FM77D1本体)………………………¥198,000➡¥ **38,000**
MB25250(FM77D2本体) ……………………¥228,000➡¥ **48,000**
MB25255(FM77L2本体) ……………………¥193,000➡¥ **58,000**

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ) ………………¥ 59,800➡¥ **8,000**
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 ····¥ 56,800➡¥ **22,800**
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品・¥ 56,800➡¥ **22,800**
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ)………¥119,800➡¥ **22,000**
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ) ……¥ 99,800➡¥ **22,000**
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品…¥ 70,800➡¥ **29,800**
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品··¥ 70,800➡¥ **29,800**

EPSON

TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)…¥129,800➡¥ **35,000**
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)··¥129,800➡¥ **38,000**
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)…¥142,000➡¥ **35,000**
HDD-20S(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品 ……¥198,000➡¥**168,000**
MP-80K(10インチ9ドット漢字プリンタ)…………¥189,000➡¥ **22,000**
MP-100(15インチ9ドットプリンタ)………………¥192,800➡¥ **18,000**
MP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ) ………¥550,000➡¥ **38,000**
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)…………………¥ 89,000➡¥ **20,000**
RP-80F/TⅡ(10インチ9ドットプリンタ)…………¥ 89,000➡¥ **22,000**
FP-80(10インチ9ドットプリンタ) ………………¥189,800➡¥ **25,000**
JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ) …………¥158,000➡¥ **35,000**
UP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ、標準機) ····¥290,000➡¥ **48,000**
VP-85K(10インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品 ………¥128,000➡¥ **75,000**
VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品 ……¥158,000➡¥ **95,000**
♯7303(VP-80K用トラクタユニット) ……………¥ 8,000➡¥ **5,000**

LOGITEC

K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)····¥128,000➡¥ **35,000**
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) ¥148,000➡¥ **35,000**
LFD-550ⅡPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品 ¥ 98,000➡¥ **68,000**
LFD-550ⅡFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品・¥ 98,000➡¥ **69,800**
LFD-881(8インチ2ドライブフロッピー) 新品 ·····¥233,000➡¥**178,000**
LHD-320N(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付) 新品同様 ····¥198,000➡¥**168,000**

その他

SHARP/WD-200(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥109,000➡¥ **18,000**
東芝/JW-R10(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥ 99,800➡¥ **18,000**
ビクター/HC-6(MSX本体、32KB) 新品同様 ·····¥ 64,800➡¥ **15,000**
ビクター/HC-7(MSX本体、64KB) 新品同様……¥ 89,600➡¥ **18,000**
ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥168,000➡¥ **89,800**
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥198,000➡¥ **128,000**
IBM/5513(JX用80桁サーマルプリンタ、ケーブル付き)····¥ 68,000➡¥ **12,000**
アイテム/DISKMATE10(PC用両面倍密度フロッピー、2ドライブ) ¥168,000➡¥ **32,000**
アイテム/M510(10MBハードディスクユニット、PC98E・F用I/Fボード、ケーブル付き) ……¥268,000➡¥ **78,000**
アイテム/HARD DISK 3020(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付き) 新品・¥168,000➡¥**128,000**
ブラザー/HR-5(PC用80桁サーマルプリンタ)····¥ 49,800➡¥ **8,000**
ブラザー/M-1009(80桁9ドットプリンタ)…………¥ 49,800➡¥ **15,000**
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品 ¥127,300➡¥ **69,800**
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品・¥ 74,700➡¥ **46,800**
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品····¥114,000➡¥ **79,800**
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品………¥144,000➡¥ **89,800**
横河/NP-510(15インチ24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品····¥182,500➡¥ **95,000**
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品 ・¥ 12,800➡¥ **9,500**
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品 ・¥ 12,800➡¥ **9,800**
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品……¥ 12,800➡¥ **9,500**

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

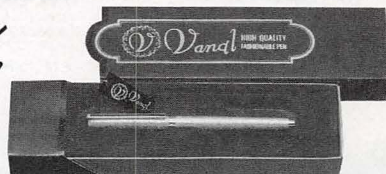
ECCS（エックス）マルゼン

秋の夜長はじっくり楽しむお買得品が特典付きで勢揃い。

大好評 特別企画!!

Vandl ファッショナブルペン プレゼント実施中!!

9月8日までに3万円以上の商品を通販でご注文の方
全員にファッショナブルペン(7,000円)をプレゼント!!



大特価で大好評!! お買得MSXコーナー。今月も安い!!

Panasonic A1



RAM64KB/VRAM128KB。2スロット設計。ビデオ/RF/RGB21ピン出力端子。プリンターインターフェース内蔵。

FS-A1 ~~¥29,800~~ ECCS特価!!

SONY HB-T7



インターフェースなしでパソコン通信ができるコミュニケーションターミナル内蔵。
RAM64KB/VRAM128KB

HB-T7 ~~¥59,800~~ ECCS特価!!

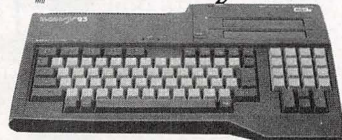
CASIO MX-101



RAM16KB。16色グラフィック機能。
8オクターブ、3重和音のサウンド機能。
ゲームソフト5本付!!

定価合計 ~~¥43,800~~ 特価¥12,800(〒共)

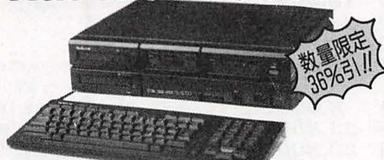
SANYO WAVY 23



RAM64KB/VRAM128KB。2スロット設計。独立テンキー付で使いやすさUP!!
CAPSカラーランプ表示機能付。

PHC-23 ~~¥32,800~~ ECCS特価!!

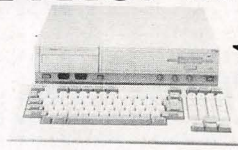
National FS-5000



RAM128KB/VRAM128KB。3.5インチフロッピー2基内蔵。3スロット設計。

FS-5000F2 ~~¥158,000~~ 特価¥99,800(〒共)

Victor HC-90



RAM64KB/VRAM128KB。3.5インチフロッピー1基内蔵。アナログRGB/RF/A・V入出力端子付。

HC-90 ~~¥168,000~~ 特価¥96,800(〒共)

Panasonic A1ディスクFS-FD1



3.5インチ2DDの大容量フロッピーディスク。A1ワープロにプラスすれば文書もスピーディーに記録。A1ワープロ用第2水準フォントとMSX-DOS付属。

定価 ~~¥44,800~~ ECCS特価!!

Panasonic A1ワープロ FS-PW1



パソコン用プリンターとしても使えるワープロプリンター。30字×4行の大きな画面。レイアウトが常時表示するので、文書作成もスムーズにできます。

定価 ~~¥49,800~~ ECCS特価!!

TELEREADER MX-01



MSX用データ通信インターフェース
MSX1、MSX2のどちらも使用可能!!
RS-232Cインターフェースとターミナルソフトを MSXカートリッジに一体化したデータ通信用インターフェース。内蔵ソフトには通信パラメーターの設計、プリンターコントロール等必要なソフトがほとんど組み込まれています。

定価 ~~¥15,800~~ ECCS特価!!

ファミコンやMSXのモニターにどうぞ!!

4.5インチ白黒モニターTV



MT-1000AV V/Uのオールバンド
定価 ~~¥29,800~~
特価¥15,800(〒共)

MT-2000AV FM/AMラジオ付
定価 ~~¥32,800~~
特価¥16,800(〒共)

6インチカラーモニター TV



奥行が短かい21.5cm。AC/カーバッテリー/バッテリーの3電源。ビデオ入力端子付。ボディカラーは黒・赤・ピンクの3色。

CTV-600J 定価¥63,800
特価¥43,800(〒共)
※ACアダプターサービス

SANYO 電字林



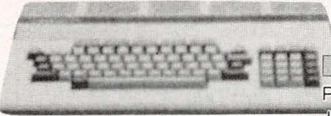
ポンポン訳せる35,000語。ビジネスに学習に旅行にと大活躍。内蔵の英和辞書の他、オプションのICカードで和英・漢和・和仏・独和辞書と用途が広がります。

PD-1
定価 ~~¥34,800~~
ECCS特価!!

ムセン 秋の大感謝祭

日頃のご愛顧におこたえする特価品が今月もイッパイ!!

NEC PC-8001mkIISR



PS-232C端子付
使い方イロイロのお買得品
定価￥~~108,000~~
単体特価￥14,800(〒1200)

RFモジュレーターセット

PC-8001mkIISR ………… ￥108,000
JM-491 ………………… ￥ 12,800
(RF/ビデオ出力モジュレーター)
定価合計 ………………… ￥~~120,800~~
特価￥22,800(〒共)

富士通 FM77AV20-2



すぐに楽しめる多彩な機能。実力がうれしいひょーげん族へ。

FM77AV20-2 ………………… ￥168,000
TV付ディスプレイ ………………… ￥ 89,800
定価合計 ………………… ￥~~257,800~~
特価￥138,000(〒共)
月々6,700円×23回　初回金7,360円

NEC PC-8801FH



最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
PC-8801FH/30(本体) ………… ￥168,000
(ブラックタイプもあります)
FTC-12CTSA ………………… ￥ 83,000
(アナログ12インチカラーディスプレイ)
定価合計 ………………… ￥~~251,000~~
特価￥188,000(〒共)
月々6,400円×35回　初回金9,120円

NEC PC-88VA



88シリーズとの互換性を豊かに保ちながら16ビットへ大きく飛翔。
PC-88VA ………………… ￥298,000
PC-KD862 ………………… ￥ 99,800
(4000/2000文字アナログカラーディスプレイ)
TR-24CL ………………… ￥ 69,800
(ケーブル、用紙サービス)
定価合計 ………………… ￥~~467,600~~
特価￥372,800(〒共)
月々6,700円×35回　初回金8,044円
ボーナス加算　36,000円×6回

特別企画!! 超特価ポケコンコーナー

SHARP PC-1500/1501ユーザーに超特価オプション



カラーグラフィックプリンター
(カセットインターフェース機能付)
CE-150 定価￥~~49,800~~
※ACアダプター別売
プログラムモジュール(RAM16KB)
CE-161 定価￥~~50,000~~
どちらも1個 特価￥4,980(〒共)
どちらも2個 特価￥9,000(〒共)

※輸出モデルですが、そのまま使えます。和文取説(コピー)付!! なお本体のPC-1500/1501の在庫はありません。

超特価ポケコンセット SHARP PC-1600Kセット



カラーグラフィックプリンターセット

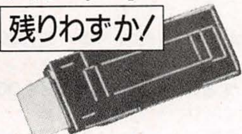
PC-1600K(本体) ………… ￥ 69,800
CE-150(プリンター) ……… ￥ 49,800
(輸出仕様、ACアダプター付)
定価合計 ………………… ￥~~119,600~~
特価￥59,800(〒共)

JIS第1水準の漢字を装備。標準RAM16KBに加え最大80KBまで可能。PC-1500シリーズの豊富なプログラムや周辺機器が使用可能

※このセットでは漢字の出力ができません

ハンディーコピー大特価!!

残りわずか!



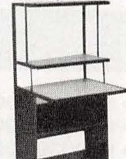
一流メーカー製
充電式40mm幅
特価￥19,800(〒共)

SHARP Z-HC1

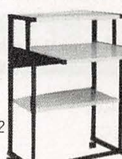
マーカー感覚のコピーメイト。読み取り幅8mm。スキャナーで必要なところだけコピーできる。
定価￥~~29,800~~
ECCS特価!!

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!! 使いやすさがさらにUP!!

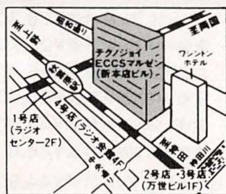


トールタイプ PW-877
パソコンの主流機種にはほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×幅62×奥行60cm
特価￥19,800(〒共)



ミニタイプ PW-875
98やFMシリーズ等に最適。場所をとらないコンパクトサイズ。
最大寸法：高さ87.5×幅61×奥行58cm
特価￥9,800(〒共)

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部



テクノジョイECCS(東京本店) ☎03-255-4911(代)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店(ラジオセンター2F) ………… ☎03 255-8976
2号店(万世ビル1F) ………… ☎03 255-6963
3号店(万世ビル1F) ………… ☎03 255-6962
4号店(ラジオ会館4F) ………… ☎03 255-4386
立川ターミナルビル店(wILL6F) …… ☎0425-27-6211代
大阪支店 日本橋店 ………… ☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店 ………… ☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店 ………… ☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

立川ターミナルビル



大阪支店



名古屋支店



お支払いは

クレジット	電話1本でOK！ ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。 手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！
現金書留	〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4 マルゼンムセン㈱通販部 BM係 ※書留封筒は郵便局でお求めください。
銀行振込	第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱ ※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。
郵便振替	口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱ ※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。
代金引替	商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。 ※一部地域ではお取扱いできないこともあります。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

超低金利でクレジット

クレジット例(安い!)
- ▶6回の場合……3.0%
- ▶12回の場合……5.8%
- ▶24回の場合……11.8%
- ▶36回の場合……17.8%

となっております。

またまた秋葉原でおなじみの

8/10〜9/15 大放出セール!

- ●お近くの方はお立
- ●本体単品で特価
- ●ビジネスソフト定

NEC

CU-14AD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字)
CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応 定価¥89,800)

(送料¥2,000)

PC-88VA PC-8801MH/FH



- A セット:PC-88VA+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥387,800▶特価¥275,000
- B セット:PC-88VA+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥387,800▶特価¥265,000
- C セット:PC-8801MH+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥297,800▶特価¥208,000
- D セット:PC-8801MH+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥297,800▶特価¥198,000
- E セット:PC-8801FHモデル30+PC-KD854+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価¥178,000
- F セット:PC-8801FHモデル30+CU-14A4+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価¥168,000

A、C、Eのモニターを、
- ●CU-14AD (定価¥84,800)に変更の場合
- ●PC-KD862(定価¥99,800)に変更の場合¥13,000
- ●PC-KD861(定価¥138,000)に変更の場合¥43,000
- ●PC-KD853(定価¥118,000)に変更の場合¥20,000
- ●PC-TV352(定価¥115,000)に変更の場合¥20,000
- ●PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥40,000
- ●PC-TV451(定価¥168,000)に変更の場合¥59,000

を加算して下さい。

- ●ビデオアートボード(PC-8801-17)……定価¥49,800▶特価¥40,000
- ●ビデオボード(PC-88VA-11)……定価¥39,800▶特価¥33,000
- ●増設RAMボードA(PC-88VA-01)……定価¥39,000▶特価¥32,000

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

- Aセット:PC-PR201H2(NEC)……定価¥245,000▶特価¥165,000
- Bセット:PC-PR201V(NEC)……定価¥298,000▶特価¥218,000
- Cセット:NM-9950(NEC)……定価¥245,000▶特価¥139,000
- Dセット:NM-9700(NEC)……定価¥163,000▶特価¥109,000
- Eセット:PC-PR201F2(NEC)……定価¥158,000▶特価¥115,000
- Fセット:PC-PR101TL(NEC)……定価¥ 79,800▶特価¥ 58,000
- Gセット:PC-PR201TL(NEC)……定価¥135,000▶特価¥102,000
- Hセット:AP-80EX(PCセット)(エプソン)……定価¥ 69,800▶特価¥ 49,000
- Iセット:HG-2500(エプソン)……定価¥248,000▶特価¥175,000
- Jセット:VP-2500(エプソン)……定価¥218,000▶特価¥158,000
- Kセット:VP-135K(エプソン)……定価¥148,000▶特価¥ 88,000
- Lセット:VP-85K(エプソン)……定価¥118,000▶特価¥ 78,000
- Mセット:TR-24CL(スター)……定価¥ 69,800▶特価¥ 44,000
- Nセット:AR-2415(スター)……定価¥144,000▶特価¥ 90,000
- Oセット:AR-2410(スター)……定価¥114,000▶特価¥ 75,000
- Pセット:M-1724P(ブラザー)……定価¥148,000▶特価¥ 98,000
- Qセット:M-1024ⅡPX P(ブラザー)……定価¥ 99,800▶特価¥ 72,000
- Rセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥ 69,800▶特価¥ 54,000
- Sセット:CZ-1P17(シャープ)……定価¥ 79,800▶特価¥ 44,000
- Tセット:FM-PR203B2(富士通)……定価¥ 80,000▶特価¥ 60,000
- Ⓤセット:SL-130MK(セイコー)……定価¥128,000▶特価¥ 90,000

(送料¥2,000)

NEC PC-98LT モデル2

(送料¥1,000)
定価¥288,000▶特価¥208,000

PC-9801VM21/VX21/UV21



- Aセット:PC-9801VM21+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)……定価¥479,800▶特価¥323,000
- Bセット:PC-9801VX21+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)……定価¥522,800▶特価¥370,000
- Cセット:PC-9801UV21+CU-14A4+MF-2HD(5枚)……定価¥407,800▶特価¥280,000

A〜Cのモニターを
- ●PC-KD854(定価¥ 89,800)に変更の場合¥10,000
- ●PC-KD853(定価¥118,000)に変更の場合¥35,000
- ●PC-TV453(定価¥138,000)に変更の場合¥48,000

を加算して下さい。

PC-9801シリーズ用RAMボード (郵送料¥1,000)

(10MHz対応)(バンク切換付)
- ●P-256K……定価¥18,000▶特価 ¥9,500
- ●P-512K……定価¥26,000▶特価 ¥12,000
- ●P-U128……定価¥19,800▶特価 ¥7,000
- (2枚組セット):定価¥39,600▶特価 ¥13,500
- ●P-1M……定価¥42,000▶特価 ¥21,000
- ●P-1.5M……※RAMディスクソフト付……定価¥59,800▶特価 ¥32,000
- ●P-2M……定価¥70,000▶特価 ¥39,000

フロッピーディスクセット (郵送料¥1,000)

- Aセット:PC-8831MW(NEC)+MD-2HD(10枚)+システムディスク……定価¥138,000▶特価¥110,000
- Bセット:MB-27611(富士通)+I Fカード、ケーブル+MD 2D(10枚)+システムディスク……定価¥142,800▶特価¥ 67,000
- Cセット:LFD-550IIFM PC(ロジテック)+I Fカード、ケーブル+MD-2D(10枚)+システムディスク……定価¥148,000▶特価¥ 64,000
- Dセット:MB-27631H(富士通)+I F カード+MF-2D(5枚)+システムディスク……定価¥ 99,800▶特価¥ 72,000
- Eセット:PC-80S31K(NEC)+MD 2D(10枚)+システムディスク……定価¥108,000▶特価¥ 85,000

ワープロ・ソフトコーナー 23%OFF

(郵送料¥1,000)

PC-8801用
- ●ユーカラart……定価¥30,000▶特価¥23,000
- ●スーパー春望Ⅱネットワーク……定価¥36,800▶特価¥28,300
- ●SHOUGUN……定価¥34,800▶特価¥26,700
- ●JETエキスパート……定価¥33,000▶特価¥25,400

PC-9801用
- ●ユーカラart……定価¥40,000▶特価¥30,800
- ●Z's Word JG……定価¥58,000▶特価¥44,600
- ●新・一太郎……定価¥58,000▶特価¥44,600
- ●花子……定価¥58,000▶特価¥44,600

FM-7/77用
- ●SAMURAI……定価¥19,800▶特価¥15,200
- ●JET-77A……定価¥29,800▶特価¥22,900

X-1シリーズ
- ●SHOUGUN……定価¥34,800▶特価¥26,700
- ●スーパー春望Ⅱ(クリエイティブ)……定価¥34,800▶特価¥26,700

営業時間 AM11:00〜PM9:00
(日・祭日はPM8:00迄)
日・祭日も受付ます。
(祭日の場合は翌日になります。)

P&Aアラカルト アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

…寄り下さい。専門係員が説明いたします。
…で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
…価の20%引きOK！TELください。

超低金利クレジットOK!!1回～60回払いまでOK!!

全国通販
★頭金なし！
★即日発送

SHARP

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価¥19,000
※郵送料¥1,000

X68000
Aセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)…定価¥498,800 (お電話下さい)

X-1ターボⅢ/Z/スーパーMZV2
送料¥2,000

Aセット:X-1ターボⅢ(CZ-870C+CZ-870D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイスティック付……定価¥277,800▶特価¥18,5000
Bセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイスティック付……定価¥347,800▶特価¥268,000
Cセット:スーパーMZ V2(MZ-2531+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)……定価¥289,000▶特価¥193,000
Dセット:スーパーMZ(書院)(MZ-2861+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)……定価¥417,000▶特価¥315,000

パソコンテレビX-1G ●ジョイスティック付
モデル30の組合せセット
Ⓐセット:CZ-822C+CZ-820D+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥197,800▶特価¥132,000
Ⓑセット:CZ-822C+CU-14G+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥167,800▶特価¥110,000

パソコンテレビX-1F/10


Ⓐセット:CZ-811C+CZ-820D(TV付200 0文字)……定価¥169,600▶特価¥70,000
Ⓑセット:CZ-811C+CU14FA(2000文字モニター)……定価¥139,600▶特価¥53,000
(本体送料¥2,000)
※X-1用専用データレコーダCZ-8RL1(定価¥24,800)が必要な方は、¥20,000加算して下さい。

ワープロ (郵送料¥1,000)

Ⓐ NEC:文豪ミニ7GX……定価¥198,000▶特価¥139,000
Ⓑ NEC:文豪ミニ5GX……定価¥128,000▶特価¥86,000
Ⓒ 東芝:JW-R100……定価¥198,000▶特価¥145,000
Ⓓ 東芝:JW-R70FII……定価¥128,000▶特価¥79,000
Ⓔ シャープ:WD-540……定価¥165,000▶特価¥120,000
Ⓕ 富士通:F-ROM8……定価¥128,000▶特価¥90,000
Ⓖ エプソン:PWP-1000G……定価¥198,000▶特価¥145,000
Ⓗ エプソン:PWP-950LX……定価¥128,000▶特価¥96,000
Ⓘ キャノン:a-100……定価¥180,000▶特価¥141,000
Ⓙ 富士通:オアシスライト30AFII……定価¥248,000▶特価¥179,000

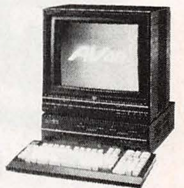
お買得コーナー
PC-9801VX2/PC-8801MKIIMR (送料¥2,000)
Ⓐセット:PC-9801VX2+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥522,800▶特価¥350,000
Ⓑセット:PC-8801MKIIMR+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥327,800▶特価¥180,000

●PC-KD853 (定価¥118,000に変更の場合¥20,000)
●PC-TV352 (定価¥115,000に変更の場合¥20,000)
●PC-TV453N (定価¥138,000に変更の場合¥40,000)
加算して下さい。

X-Yプロッタ
(送料¥1,000)
●ローランド:DXY-990……定価¥258,000▶特価¥198,000
●ローランド:DXY-885……定価¥155,000▶特価¥119,000
●ローランド:DXY-980A……定価¥188,000▶特価¥145,000
●ローランド:DXY-880A……定価¥125,000▶特価¥96,000

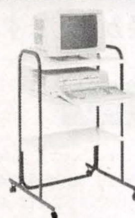
富士通

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価¥11,500
漢字ROMカード(MB-22405)(送料¥500)
定価¥35,000▶超特価¥9,500

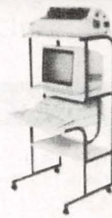
FM-77AV40/20 ●ジョイスティック付 (郵送料¥2,000)


Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥366,000▶特価¥215,000
Ⓑセット:FM-77AV20-2+FMTV-153+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥276,000▶特価¥155,000
Ⓒセット:FM-77AV20-2+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥257,800▶特価¥145,000
①ビデオコンバータ(FMAV-101¥58,000)……特価¥44,000
②ビデオデジタイズカード(FM77-412¥16,800)特価¥13,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)



A特価¥8,800



B特価¥13,800



C特価¥16,800

パソコン通信モデム (郵送料¥1,000)

A AIWA PV-A1200 定価¥39,800▶特価¥29,500
B AIWA PV-A20 定価¥29,800▶特価¥23,500
C NEC COMSTAR1212 定価¥43,800▶特価¥30,000
D Logitec LDT-1230 定価¥39,800▶特価¥30,500
E Logitec LDT-1230S 定価¥48,000▶特価¥37,000
F EPSON SR-120AT 定価¥49,800▶特価¥38,500

通信販売お申し込みのご案内

《現金一括でお申し込みの方》
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
《銀行振込でお申し込みの方》
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)〔振込先〕東海銀行 新小岩支店 当No.620618 (株)ピー・アンド・エー
《クレジットでお申し込みの方》
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	5.0	5.8	7.5	9.0	11.8	17.8	24.0	30.0

●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141
●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)



※24時間価格情報案内▶ハガキでのお問合せは、ご遠慮下さい。電話番号 03-654-5381まで

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

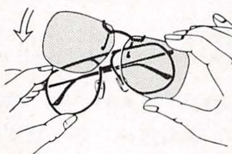
視力障害解消!

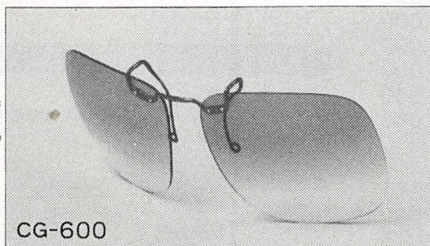
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
(株)シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

自分がつくる! パソコンがつくる! 便利な勉強道具!

英語大工さん

これで英語も得意科目 英語大工さん

パソコンは英語の入力=アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける 計算大工さん

小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ〜5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①〜④整数の計算⑤〜⑧小数の計算⑨〜⑫分数の計算

自分で地図を描ける 地理大工さん

地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは2つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。

学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。1年〜6年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

年表・史実を面白暗記 歴史大工さん

史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

どの大工さんにもついている はげまし文&キャラクター

- どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます。
- 好きなキャラクターを選べます。

[主要機能]

登録／削除／訂正／出題／採点ヒント提示／再出題／はげまし文登録/キャラクター選択/正解提示/成績記録/登録データ表示

漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人?迷人?に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語(類義語・対義語)④短文㈷俳句

図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編

図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

ご案内 先生・保護者の方へ

大工さんシリーズの特徴は「生徒が自分のためのドリルをたのしく自作できる」ところにあります。自分が勉強している教科書や参考書をよりよく身につけるためにみなさんの愛すべきパソコンを活用しましょう。覚えたいことがら(データ)を日本語入力機能(漢字・かな・カナ)をつかって登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができ上ります。

[システム版で補強された機能]

①4000語登録できる高速辞書機能。
②2ドライブ方式を採用しデータ・フロッピーの作成は何枚でもOK。
③ローマ字での日本語入力機能。

○:標準版　S:システム版　開:開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向		
教科 / 機種	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編
PC88シリーズ	○	○	○	○	○	開	⊙	⊙	開
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開
FM77シリーズ	○	○	○	○	開	開	⊙	開	開
構成	5"or 3.5" FD1枚(Sは2枚)＋詳細マニュアル						FD2枚 他は左に同じ		
定価	○ 5000円 S 8000円						⊙ 8000円		

※送料 1点の場合240円。2点以上の場合は無料(弊社負担)。

カタログ　ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込　ハガキまたは電話でご注文ください。(代金は商品到着後払いも可)または、全国有名店にご注文ください。都内では、CVA(秋葉原)ヤマギワ(秋葉原)西武デパート9F(池袋)J&P(渋谷)ニック(池袋)マイコンベース銀座などでお求めになれます。

◆お試しいただけます→東京：NEC C&Cセンター(秋葉原☎03-254-9211)大阪：NEC Bit-INN OSAKA(難波日興ビル☎06-213-8715)

アフターサービスと品質保証を徹底します!

1.バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2.(同一商品)追加ご注文の割引、データ登録後のコピーサービス。
3.品質の完全保証。フロッピー：TDK製 バインダー：コクヨ製

人とコンピュータを考える ヒューマン ソフト

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

SOFT メールショップ

★ソフトお買上げの方にザナドゥ・ロマンシア・ナムコの下敷をもれなくプレゼント！

★全国無料配達 ★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)



MSX

- ガリウスの迷宮…………Ⓡ4,980円
- 覇邪の封印…………Ⓡ7,800円
- 大戦略…………IIⓇ7,800円
- トップルジップ………I、IIⓇ5,800円
- エイリアン2…………IIⓇ5,900円
- めぞん一刻…………IIⓇ6,800円
- メタルギア…………IIⓇ5,800円
- ドラゴンスレイヤーIV……IIⓇ6,800円
- 信長の野望(全国)………Ⓡ9,800円
- スーパーレイドック…………Ⓡ6,800円
- カリオストロの城…………IIⓇ6,800円
- アニマルランド殺人事件……Ⓡ5,800円
- 聖飢魔IIスペシャル……IIⓇ5,800円
- ○ジャガー5…………Ⓡ5,800円
- ○女神転生…………Ⓡ6,800円

X1

- イース…………⑤7,800円
- ドラゴンバスター…………⑤6,200円
- ソープランドストーリー…………⑤7,800円
- ディーヴァ…………⑤7,800円
- ガイアの紋章…………⑤7,800円
- うる星やつら…………⑤6,800円
- ぎゃんぶらあ自己中心派……⑤6,800円
- ○地球防征軍……Turbo⑤7,800円
- ○女神転生…………⑤7,800円
- ○レリクス………X68000⑤7,200円

FM7/77

- ヴァリス…………AV(3.5)7,800円
- ファンタジーII…………(3.5)9,800円
- ウィザードリーIII…………⑤(3.5)9,800円
- ウルティマIV……⑤(3.5)9,800、11,800円
- ○大戦略FM…………⑤(3.5)6,800円
- ジーザス…………AV(3.5)7,800円
- ザナドゥ…………⑤AV(3.5)7,800円
- レイドック…………AV(3.5)6,800円

8801

- サイキックウォー…………SR⑤8,800円
- ガルフォース…………⑤7,800円
- ラプラスの魔…………SR⑤7,800円
- 信長の野望(全国)‥SR/mkII⑤9,800円
- うる星やつら…………SR⑤6,800円
- ○リターンオブイシター……SR⑤7,800円
- ○ヤシャ…………⑤7,800円
- ○リバイバー…………⑤6,800円

★○印：新作発売日延期の可能性有、ご確認下さい。
★大量在庫：98シリーズその他、TELにてお問い合わせ下さい。
★業務用ソフト：10%OFFにて御提供致します。

8ビットマシン対応 高級パソコンデスク



PW-876
~~22,000円~~→12,800円
幅620×高さ865×奥行600mm



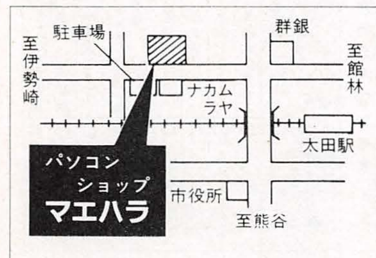
PW-875
~~19,500円~~→9,800円
幅610×高さ875×奥行580mm

送料無料

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410
〒373 群馬県太田市本町21－3



★営業時間 10：00〜20：00
★定休日 木曜日



中古パソコン買取り、下取りセール中!!



●下取りセール

貴方のマシンをシステムアップしませんか！
〈下取参考〉
X1/C→X1ターボZ(~~218,000円~~)→159,000円
〃 →X68000 (~~369,000円~~)→275,000円
PC・FMシリーズ→TELにてお問い合せ下さい。

●買取り、委託販売(当ショップ地区の方に限定)

☆申込方法、その他詳細はTEL又はご来店してお問い合せ下さい。
☆18才未満の方、親権者の同意要。

お申し込み方法

★申し込書に御記入の上、郵便局にて現金書留でお申し込み下さい。
★現金受取後、7日位でお手元にお届け致します。

申込書

〒	□□□-□□
ご住所	フリガナ
TEL	(　　)　　－
フリガナ ご氏名	様
機種名	年令　　才

注文ソフト名	メディアと数量	金 額

パソコンデスク	数 量	金 額

全国のファミコン・ファンの方に買います。売ります。交換します。まずはお電話を!!

●交換の仕方

中古3本	→	定価￥3,000
4本	→	￥4,500
5本	→	￥5,000
6本	→	￥5,500

新作ソフト

●下記のソフトは高く買います。
（人気の有る物は特に買い取りOK）
ギャラクシアン・ギャラガ…………￥1,000
スペース・インベーダー……………￥1,800

●箱・マニュアルは必ずつけて下さい。ついてない物は2本で1本となります。（気を付けて）

●下記のソフトは古いので交換に応じられません。

ポパイ	エレベーターアクション	スーパーアラビアン	フォーメーションZ	クルクルランド	ロードファイター
ポパイの英語遊び	グラディウス	エキサイトバイク	F1レース	バンゲリングベイ	バルトロン
ドンキーコング	アーバンチャンピオン	フィルドコンバット	バーガータイム	デビルワールド	10ヤードファイト
ドンキーコング3	オリンピック	ロットロット	バトルシティー	フロントライン	1941
ドンキーコングJr.	ケイモス	ダウボーイ	ハイドライドスペシャル	テグザー	マリオブラザース
ドンキーコング算数遊び	アーガス	エグゼドエグゼス	エクセリオン	バックランド	ダックハント
アストロロボSASA	ハードウィーク	ピストル	バイナリーランド	ボコスカウォーズ	ゼビウス
					ボーガンズアレイ

時代は先取り（通信販売）
予約先取り（家にいながらにして商品が手に入る）
（新品カセット送料無料）

新品格安価格!!

●ディスク本体（先着10名様、ACアダプター別）····12,800円
●シャープ、ツインファミコン（カセット中古サービス2本）·32,000円
●SEGAマークIII（先着10名様）·················12,500円
●ナショナルMSX2（先着10名様）·················24,800円
●ファミコン本体（先着10名様）·················12,500円
送料一率······500円



○ その他家電商品、パソコン商品全般大特価にて販売。
○ ファミコン修理します（サービスセンター）
○ ナムコグッズ通販します。

会員募集中

☆会員特典
① 新品ソフトを会員価格（定価の85%）で買えます。
② 中古ソフトも会員価格（定価の30〜50%）で買えます。
※右の会員申込書と入会金￥1,000を必ず現金書留で送って下さい。（切手はダメです）

注文は現金書留か、口座振込みで
広島信用金庫中広支店　口座番号（普）042108　システム・ヒロシマ

システム・ヒロシマ

広島市西区三篠2-7-2　☎(082)230-0089　FAX(082)230-0089
販売協力店ファミコンショップ・プラザ　☎(082)238-9847

キリトリ線

申込書

フリガナ 氏名	年令 才
住所	TEL

新作ソフトを買いたい	希望ソフト
中古ソフトと新作ソフトを交換したい。	第1希望
中古ファミコン、本体ディスクを売りたい。	第2希望
中古ソフトを売りたい。	第3希望
会員に入りたい。	第4希望
ナムコ・グッズを買いたい。	第5希望

マンガで製作できるなんて まあ〜ウンがいいじゃない！

マンガだからおもしろい！マンガだから作れる！
水と油といわれてきたマンガと電子工作集を1冊の本にまとめました。マンガと図版による構成で、入門者のみなさんも簡単に作れる17点を掲載。

ヨクナル・ラジオ
アンプ付きのＩＣラジオで音がガンガン！

ゲル・ラジオ
工作がはじめての人に！最少部品数のラジオ

デジオン時計
モジュールを使って温度計と時計のできあがり！

アメドス
温度を感知して天気を予想するスグレモノ！

あると便利
一家に１台はほしくなる乾電池チェッカー

いじめっ子撃退器
イヤなヤツに正義の電気ショックをプレゼント

ソーラ送風機
電池不用！ソーラーパワーでキミ専用の扇風機

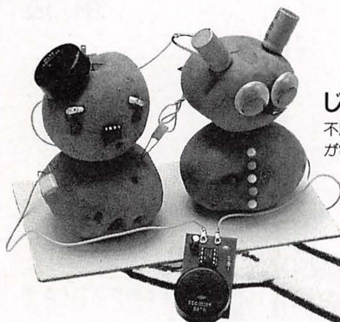
カラオケ・マシン
ちょいと作ってオンチのキミは練習しよう！

チカチカボトル
彼女の部屋にピッタリのイルミネーション

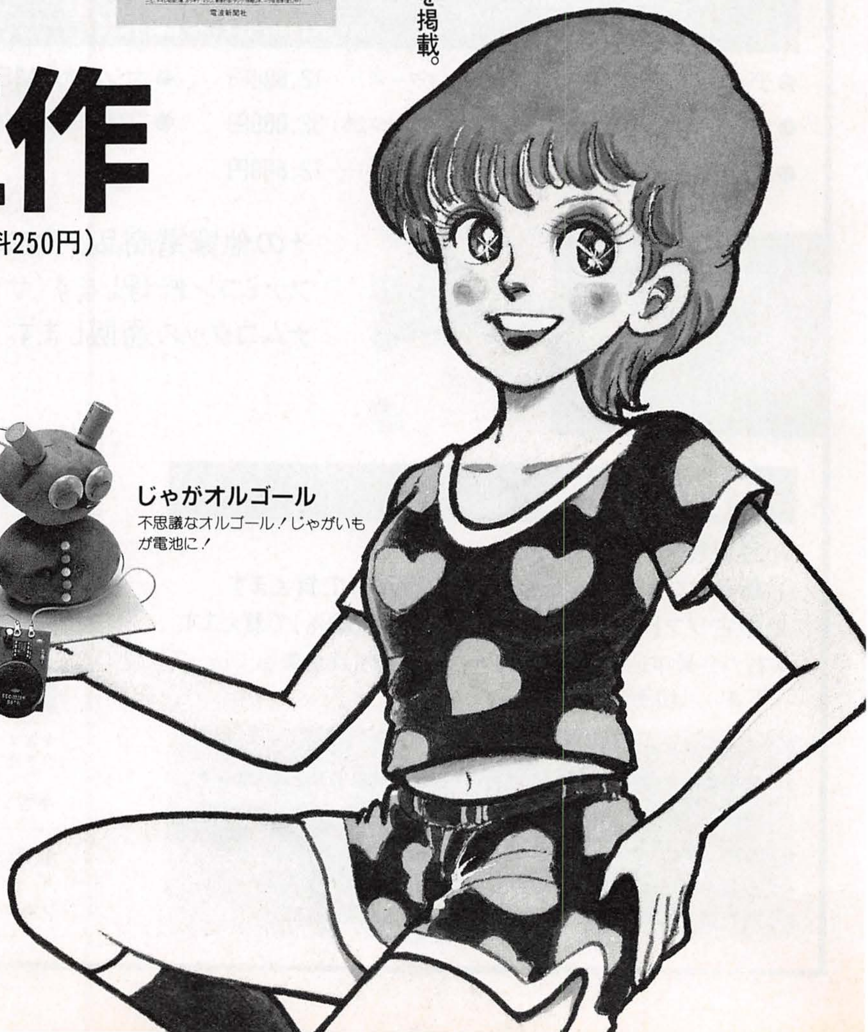
マンガ版
電子工作

Ａ５判　130ページ　定価1,100円（送料250円）

絶賛発売中!!



じゃがオルゴール
不思議なオルゴール！じゃがいもが電池に！



電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田１－11－15
☎03－445－6111（代表）

15円で
1本のゲームができる!!

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine DELUXE



ファミコン・ゲームが作れる本
ファミコン・プログラム大全集
ファミリーベーシック用ソフト67本満載!

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシック)の使いかたと特徴からプログラム・テクニック、プログラム・リストを満載!

特別掲載 ファミコンでビデオゲーム・ミュージックを演奏させよう! ©コナミ 沙羅曼蛇全曲



定価 1,000円(送料200円)

大好評発売中!!

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

BEST PASOCOM

お買い得新製品バザール

特選ラインナップ

パソコンテレビ X1G 新登場！

X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非…

Telephone Call



X1G Model 10 A'コース

CZ-820CB(本体) ……… ¥69,800
CZ-820DB(ディスプレーテレビ) ¥79,800

定価合計¥149,600➡現金特価	
¥ 3,300×30回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,000×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,600×12回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

45%引 X1G Model 10 Bコース

CZ-820C(本体) ………… ¥69,800
AN-58C(RFコンバータ) …… ¥ 2,980

定価合計¥72,780➡現金特価	
¥ 3,600×12回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,300×10回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,000×6回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 10 Cコース

CZ-820 CB(本体) ……… ¥69,800
CU14FA1(2000文字ディスプレー) … ¥49,800

定価合計¥119,600➡¥69,600	
¥ 3,400×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,400×18回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,300×12回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 10 Dコース

CZ-820C(本体) ………… ¥ 69,800
CZ-820D(ディスプレー) …… ¥ 79,800
CZ-8BS1(FM音源ボード) … ¥ 23,800

定価合計¥173,400➡¥104,500	
¥ 4,100×30回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 5,000×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 9,500×12回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 Aコース

CZ-822CB(本体) ……… ¥118,000
CZ-820DB(ディスプレーテレビ) … ¥ 79,800
CZ-8RL1(データレコーダー) … ¥ 24,800

定価合計¥222,600➡現金特価	
¥ 4,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,000×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥13,300×12回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

30%引 X1G Model 30 Bコース

CZ-822CB(本体) ……… ¥118,000
AN-58C(RFコンバータ) …… ¥ 2,980

定価合計¥120,980➡¥79,800	
¥ 3,100×30回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 3,800×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,200×12回	(ボ)なし (頭)なし

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続
初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する
ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の
タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など
先進機能にもうれしい対応

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

X-1Gは本体の色によって価格が変わることがありますのでお問い合せ下さい。

X-1用シングルディスクセット

CZ-503F(5'フロッピーディスク) ¥ 49,800
(X-1C、X-1Cs、X-1CKに接続してディスクが使えます。)
インターフェイス、ケーブル付

定価合計¥49,800➡現金特価	
¥ 3,100×15回	(ボ)なし (頭)なし

X-1用漢字プリンター

CZ-8PK2(18ドット漢字プリンター) ¥134,800
(X-1、F、G、turboに接続できます)
ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥39,800	
¥ 3,000×15回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 30 Cコース

CZ-822C(本体) ……… ¥118,000
CU14FA1(2000文字ディスプレー) ・ ¥ 49,800
ブランクディスケット(5"2D、10枚) ¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価	
¥ 3,700×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 5,400×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥10,100×12回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 30 Dコース

CZ-820D(ディスプレー) …… ¥ 79,800
CZ-822C(本体) ……… ¥118,000
バックアップキット(ディスク) ‥ ¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥ 3,300×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,200×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,000×24回	(ボ)なし (頭)なし

X1F 10

X1F Model 10 Bコース

CZ-811C(本体) ………… ¥89,800
CZ-820D(ディスプレーテレビ) ‥ ¥79,800

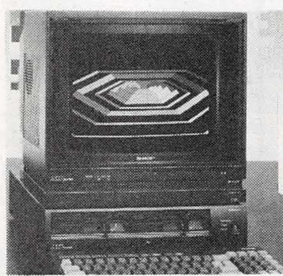
定価合計¥169,600➡¥69,800	
¥ 3,400×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 5,200×15回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,400×12回	(ボ)なし (頭)なし

X1F Model 10 Cコース

CZ-811C(本体) ………… ¥89,800
CU-14FA1(2000文字ディスプレー) ・ ¥49,800

定価合計¥139,600➡¥54,800	
¥ 3,400×18回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 5,000×12回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 9,700×6回	(ボ)なし (頭)なし

今、お持ちのパソコン高額にて下取中!! くわしくはお電話で………



X1 turbo III

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

X-1Turboシリーズ
全ての特長を継承

ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。

X1 turbo III 限定品 Aコース

CZ-870CB(本体) ……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー) …… ¥109,800
バックアップキット ……… ¥ 4,400

定価合計¥282,200➡現金特価	
¥ 5,100×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,500×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 9,200×24回	(ボ)なし (頭)なし

X1 turbo III 限定品 Cコース

CZ-870CB(本体) ……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー) …… ¥109,800
CZ-8PK2(18ドット漢字プリンター) ‥ ¥134,800
バックアップキット(5"2HD) ‥ ¥ 4,400

定価合計¥417,000➡現金特価	
¥ 4,800×36回	(ボ)18000(頭)なし
¥ 7,800×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,100×24回	(ボ)なし (頭)なし

新製品 X-1Gシリーズ周辺機器

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	現金特価
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥28,800
X-1用	ジョイカード	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 9,800
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥39,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
AN-58C	X-1G用RFコンバータ	¥ 2,900	現金特価
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	¥13,800
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980

CU14G/F1をお使いの方の眼を守ります。

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X-1シリーズ システムソフト

	商品名	機種名	価格	現金特価
	コスモステーション	CZ-136SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
	モデムターミナル	CZ-133SF(2D・5"FD版)	¥25,800	¥13,800
	turboターミナル	CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
	ランゲージマスター(CP/M R)	CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
	turbo CP/M(漢字版)	CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
	ミュートピア	CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
ランゲージシリーズ	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X-1シリーズ NEW-BASIC

対応機種	NEW BASIC	価格	現金特価
CZ-800C・CZ-801C・CZ-802C	❶カセット版 CZ-112SF	¥7,800	¥7,200
CZ-803C・CZ-804C	❸5"FD版 CZ-124SF	¥8,800	¥8,100

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池 袋 店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

お得で安心なサービスは、やっぱり…ワールド イン アオヤマです

1 初めてのパソコンならぜひ
これからパソコンを始める方なら、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 もちろんクレジット・クレジットカードもOK
ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
尚、クレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No③有効期限をご連絡下さい。

3 アフターサービスも万全
お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

ワールド イン アオヤマ
A(WORLD IN)OYAMA

電話受付注文センター 03-987-7771

現金購入のお客様
現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずバックアップキットをサービスさせていただきます。 ●三井銀行要町支店 普5052013 ㈱ワールド イン アオヤマ



新製品 X1 turbo Z
リアルな映像と音が創造力をかきたてる。
"アートスタジオ・Turbo Z"登場。

X1 turbo Z A'コース
CZ-880CB(本体)……¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー)¥129,800
CZ-6ST1B(チルトスタンド)…¥5,800
バックアップキット(5.2HDディスク)・¥4,400

定価合計¥358,000➡現金特価	
¥6,400×36回	㊍15000㊖なし
¥8,400×24回	㊍26000㊖なし
¥8,900×36回	㊍なし ㊖なし
¥12,700×24回	㊍なし ㊖なし

X1 turbo Z Bコース
CZ-880CB(本体)……¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー)¥129,800
CZ-8RL1(データレコーダ)・・¥24,800
バックアップキット(5.2HDディスク)¥4,800

定価合計¥377,400➡現金特価	
¥6,100×36回	㊍20000㊖なし
¥9,000×24回	㊍27000㊖なし
¥9,500×36回	㊍なし ㊖なし
¥13,500×24回	㊍なし ㊖なし

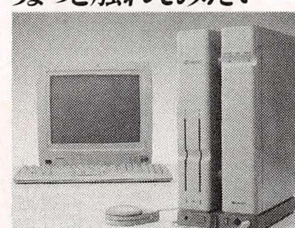
X1 turbo Z Cコース
CZ-880CB(本体)……¥218,000
CU-15M1B(15カラーディスプレー)¥99,800
バックアップキット(5.2HD)・・¥4,400

定価合計¥322,200➡現金特価	
¥4,800×36回	㊍20000㊖なし
¥8,100×36回	㊍なし ㊖なし
¥8,200×24回	㊍20000㊖なし
¥11,500×24回	㊍なし ㊖なし

X1 turbo Z Dコース
CZ-880CB(本体)……¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー)・・¥129,800
CZ-6ST1B(チルトスタンド)…¥5,800
CZ-8PK2(18漢字プリンター)…¥134,800

定価合計¥488,400➡現金特価	
¥6,000×36回	㊍25000㊖なし
¥8,000×48回	㊍なし ㊖なし
¥10,200×36回	㊍なし ㊖なし
¥14,500×24回	㊍なし ㊖なし

16ビット最速の68000だから……ちょっと触れてみたい X68000
未体験の機能美が創造力を刺激する。



1 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2 2Mバイトの大容量メモリ
3 独自のフレンドリーOS搭載
4 JIS第1/第2水準漢字ROMの搭載
5 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6 ステレオ対応FM音源&AD PCM
7 ハイポジションのグラディウスも登場(同梱)

今すぐ Telephone Call

今、X68000をお買上げのお客様に――
●オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント
●X68000テレホンカードプレゼント
●「それゆけX1」1年間無料購読
●"X68000 EXEクラブ"に入会

X68000 Bコース
CZ-600CE(本体+Keyボード)・・¥369,000
CU-15M1E(15カラーディスプレー)・¥99,800
定価合計……¥468,800

X68000 Aコース
CZ-600CE(本体+Keyボード)¥369,000
CZ-600DE(15カラーディスプレーテレビ)¥129,800
CZ-6ST1E(チルトスタンド)・¥5,800
定価合計……¥504,600

X68000へのお問い合せや御質問は
03-987-7771

ショールーム
■営業時間/11:00〜18:30
日・祭日/10:30〜18:00
■8月のお休み/
6日(木)・13日(木)・14日(金)・20日(木)・27日(木)
■9月のお休み/
3日(木)・10日(木)・17日(木)・24日(木)
電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい

あらゆるご質問・ご相談等にお応えできるサポートシステムが今までのテレフォンショップと違います 豊富な情報源と高品質を提供します

X68000ソフト

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	発売予定	タイトル	定価	販売価格	一言コメント	発売予定
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	8月30日	Z5 STAFF PRO 68K	¥58,000	現金特価	高速応用グラフィックス	8月30日
サウンドPRO 68K	¥18800	現金特価	音色データ作成ツール	発売中	ミュージックPRO 68K	¥15800	現金特価	FM音源機能をフルに稼働	発売中
スペースハリア		現金特価	美しい高速3Dグラフィックス	8月10日	ゼビウス	¥8,800	現金特価	専用ジョイスティック付	発売中

買い替え大作戦
買い替えがこんなにもおとく………この機会のがすなョ! 9月15日まで有効

下取機種	購入機種	下取差額	下取機種	購入機種	下取差額
X-1C	X-1G$_{30}$	¥73,000	PC-8801FR30	PC-8801MH	¥84,000
X-1C$_{S}$	X-1G$_{30}$	¥73,000	PC-8801MR	PC-8801MH	¥73,000
X-1F$_{10}$	X-1G$_{30}$	¥70,000	FM-new7	PC-8801MH	¥150,000
X-1F$_{20}$	X-1G$_{30}$	¥53,000	X-1F$_{20}$	PC-8801MH	¥128,000
X-1G$_{10}$	X-1G$_{30}$	¥63,000	X-1F$_{10}$	PC-8801MH	¥144,500
FM-new7	X-1G$_{30}$	¥73,000	PC-8801/II$_{30}$	PC-8801VA	¥180,000
PC-8001/II	X-1G$_{30}$	¥74,000	PC-8801SR30	PC-8801VA	¥154,000
PC-8801FR30	X-1ターボZセット	¥192,000	PC-8801FR30	PC-8801VA	¥156,000
X-1ターボIIセット	X-1ターボZセット	¥183,000	PC-8801FH30	PC-8801VA	¥143,000
X-1F$_{20}$セット	X-1ターボZセット	¥213,000	PC-8801MR	PC-8801VA	¥145,000
FM-new7	FM-77AV$_{20-1}$	¥79,800	PC-8801+漢ロム	PC-8801VA	¥210,000
FM-new7	FM-77AV$_{20-2}$	¥100,000	PC-8801/II$_{30}$	PC-9801VM21	¥221,000
FM-new7	X-1G$_{10}$	¥29,800	PC-8801SR$_{30}$	PC-9801VM21	¥193,000
FM-new7	X-1F$_{10}$	¥16,800	PC-8801FR$_{30}$	PC-9801VM21	¥195,000
PC-8001/II$_{SR}$	PC-8801FH30	¥116,000	PC-8801MR	PC-9801VM21	¥184,000
PC-8801+漢ロム	PC-8801FH30	¥105,000	PC-9801U$_{2}$	PC-9801VM21	¥201,000
PC-8801/II$_{30}$	PC-8801FH30	¥77,000	PC-9801F$_{2}$	PC-9801VM21	¥167,000
PC-8801SR30	PC-8801FH30	¥49,000	PC-9801m$_{2}$	PC-9801VM21	¥147,000
PC-8801FR30	PC-8801FH30	¥74,000	PC-9801VF$_{2}$	PC-9801VM21	¥139,000
PC-8801MR	PC-8801FH30	¥40,000	PC-9801UV$_{2}$	PC-9801VM21	¥139,000
FM-new7	PC-8801FH30	¥117,000	PC-8801/II$_{30}$	PC-9801VX21	¥280,000
X-1F$_{10}$	PC-8801FH30	¥111,500	PC-8801FR30	PC-9801VX21	¥254,000
X-1F$_{20}$	PC-8801FH30	¥95,000	PC-8801MR	PC-9801VX21	¥243,000
CZ-856C	PC-8801FH30	¥75,000	PC-8801FH30	PC-9801VX21	¥241,000
PC-8001/II$_{SR}$	PC-8801MH	¥116,000	PC-9801F$_{2}$	PC-9801VX21	¥208,000
PC-8801+漢ロム	PC-8801MH	¥138,000	PC-9801m$_{2}$	PC-9801VX21	¥206,000
PC-8801/II$_{30}$	PC-8801MH	¥110,000	PC-9801VF$_{2}$	PC-9801VX21	¥198,000
PC-8801SR30	PC-8801MH	¥82,000	PC-9801V$_{m2}$	PC-9801VX21	¥102,000

買い替えをグーンとお得にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです まずはお電話を!! 03-987-7771

新製品 CZ8PC2
第2水準漢字ロムがついてさらにコストもお得
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1……¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥3,500×18回	㊍なし ㊖なし
¥5,100×12回	㊍なし ㊖なし

限定特別価格 MZ1P17
24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17……¥79,800
プリンターケーブル……¥7,500

定価合計¥86,300➡¥42,800	
¥3,900×12回	㊍なし ㊖なし
¥7,500×6回	㊍なし ㊖なし

限定販売 CZ-8PK2
18ドット漢字プリンター
CZ-8PK2……¥134,800
〔X-1 F G turboに接続できます〕 ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥39,800	
¥3,600×12回	㊍なし ㊖なし
¥7,000×6回	㊍なし ㊖なし

クレジット御利用の場合、満18才以下のお客様では直接お申し込みは出来ません。御両親様といっしょにお申し込みをお願いいたします。

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部 東京都豊島区東池袋1−28−6 〒170

株式会社 ワールド イン アオヤマ



THE 8801 SERIES

このチャンス!のがす手はないぞ!

新製品 驚異のプライス

PC-8801FH

●8MHzのCPU μPD70008AC-8搭載
●熟語変換可能なN88-日本語BASICを添付
●JIS第1、第2水準漢字ロムを実装



新登場!

PC-8801FH Model30 Eコース

8801FH30(本体)……… ¥168,000
CMT146L[4050文字アナログカラーディスプレー] ¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥167,000	
¥ 3,700×60回	㊍なし ㊐なし
¥ 4,500×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 5,700×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 8,100×24回	㊍なし ㊐なし

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレー(KD862)が必要です。……FHmodel30 Fコース

PC-8801FH Model30 C'コース

8801FH30(本体)……… ¥168,000
KD-854[4050文字アナログカラーディスプレー]‥¥ 89,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥261,200➡現金特価	
¥ 4,000×60回	㊍なし ㊐なし
¥ 4,400×36回	㊍10000㊐なし
¥ 4,800×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 6,100×36回	㊍なし ㊐なし

PC-8801FH Model30 Dコース

65,536色表示可能
256色中16色カラー選択ができるディスプレーセット

8801FH30(本体)……… ¥168,000
CU14FA1[2000文字アナログディスプレー]・¥ 49,800
アナログディスプレーケーブル ¥ 6,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥228,000➡¥160,000	
¥ 5,400×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 7,700×24回	㊍なし ㊐なし

★このコースは256色カラー選択ができる様設定してありますのでホビー等でお使いの場合、あざやかなカラーを表示します。※4050文字ディスプレーではありませんので漢字出力は2000文字になります

PC-8801がさらにお求めやすくなりました。
この機会に是非…
Telephone Call

BLACKコースもあります。

PC-8801FH Model30 A'コース

最新65,536色表示可能

8801FH30(本体)……… ¥168,000
KD-862[ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー] ¥ 99,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥271,200➡現金特価	
¥ 4,100×36回	㊍15000㊐なし
¥ 5,200×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 6,600×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 7,700×30回	㊍なし ㊐なし

PC-8801FH Gコース

65,536色表示可能

8801FH30(本体)……… ¥168,000
CU-14AD[ビデオアート対応 4050 2000ディスプレー] ¥ 89,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥261,200➡¥189,000	
¥ 3,900×36回	㊍15000㊐なし
¥ 5,700×24回	㊍20000㊐なし
¥ 6,400×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 9,100×24回	㊍なし ㊐なし

PC-8801FH Model30 F'コース

65,536色表示〈アートの世界〉

8801FH30(本体)……… ¥168,000
KD-862[ビデオアート対応 4050 2000ディスプレー] ¥ 99,800
8801-17(ビデオアートボード)…… ¥ 49,800
バックアップキット(ディスク)‥¥ 3,400

定価合計¥321,000➡現金大特価	
¥ 3,900×48回	㊍15000㊐なし
¥ 5,000×36回	㊍18000㊐なし
¥ 8,000×36回	㊍なし ㊐なし
¥11,400×24回	㊍なし ㊐なし

PC-8801FH Model30 Hコース

最新65,536色表示可能
テレビも映るよくばりコース

8801FH30(本体)……… ¥168,000
TV453N[2000/4050アナログディスプレー] ¥138,000
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥309,400➡現金特価	
¥ 7,800×36回	㊍なし ㊐なし
¥11,100×24回	㊍なし ㊐なし

- 新CPU採用(8MHz)による処理スピードの飛躍的な向上。
- 日本語機能・通信機能・AV機能の充実。
- 先鋭ニーズに確実に応えるPC-8801MH/PC-8801FH。まさに高水準パソコン。
- 君のPC-8801シリーズからの買替えは絶対条件。

PC-8801mR 新登場!



PC-8801mR Cコース

256色中16色カラー選択ができるディスプレーセット

8801MR(1MB.本体)…… ¥238,000
CU14FA1[2000文字アナログディスプレー] ¥ 49,800
アナログディスプレーケーブル ¥ 6,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 4,400

定価合計¥299,000➡¥154,000	
¥ 5,200×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 7,400×24回	㊍なし ㊐なし
¥ 9,600×18回	㊍なし ㊐なし

★このコースは256色カラー選択ができる様設定してありますのでホビー等でお使いの場合、あざやかなカラーを表示します。※4050文字ディスプレーではありませんので漢字出力は2000文字になります。

PC-8801mR Aコース

8801MR(1MB.本体)…… ¥238,000

定価合計¥238,000➡¥119,000	
¥ 4,100×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 5,800×24回	㊍なし ㊐なし
¥11,000×12回	㊍なし ㊐なし

PC-8801mR Bコース 45%引

8801MR(1MB.本体)…… ¥238,000
KD854[4050文字ディスプレー] …… ¥ 89,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 4,400

定価合計¥332,200➡¥178,000	
¥ 6,000×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 8,600×24回	㊍なし ㊐なし
¥16,300×12回	㊍なし ㊐なし

PC-8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	48回均等払い	36回均等払い	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	現金大特価	¥2,113	¥2,665	14インチ0.39アナログRGB付 デュアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	¥79,800	——	¥2,897	15インチ0.39アナログ デジタル TVチューナー付
NEC	PC-TV471(ディスプレー)	¥248,000	現金大特価	¥5,400	¥6,800	21インチ0.42アナログ デジタル TVチューナー付
NEC	PC-PR101TL(プリンター)	¥ 79,800	¥61,000	¥1,800	¥2,200	24'熱転写プリンター
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	現金大特価	¥1,300	¥1,700	24'熱転写プリンター
Star	AR2415(ケーブル付)	¥ 14,400	¥90,000	——	¥3,348	24'ドットプリンター
Star	AR2410(ケーブル付)	¥114,000	¥76,800	——	¥3,068	24'ドットプリンター
NEC	PC-8801SR-01	¥ 9,800	現金大特価	——	——	PC80S31用1Fポート
NEC	PC-8801-10	¥ 28,000	現金大特価	——	——	ミュージックインターフェイス
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金大特価	——	——	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	¥39,800	在庫入荷		ビデオアートボード
NEC	PC-8872	¥ 9,800	現金大特価	——	——	マウス

●ブラックはディスプレーKD862のみとなり、KD854のブラックはありません。
大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。
☎03-987-7771

PC-8801mH 新登場!

●余裕ある大容量メモリが高機能の証明
●最新鋭CPU搭載のハイスピード



PC-8801mH Cコース

8801MH(本体)……… ¥208,000
CMT146L[4050文字アナログディスプレー] ¥ 89,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥301,200➡¥198,000	
¥ 3,500×48回	㊍12000㊐なし
¥ 4,800×36回	㊍13000㊐なし
¥ 6,900×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 9,900×24回	㊍なし ㊐なし

PC-8801mH A'コース

8801MH(本体)……… ¥208,000
KD-862[ビデオアート対応 4050 2000ディスプレー] ¥ 99,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥328,200➡¥224,000	
¥ 5,200×36回	㊍15000㊐なし
¥ 6,100×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 7,700×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 8,900×30回	㊍なし ㊐なし

PC-8801mH B'コース

8801MH(本体)……… ¥208,000
KD854[4050文字アナログカラーディスプレー]…¥ 89,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥301,200➡現金特価	
¥ 3,500×48回	㊍13000㊐なし
¥ 5,700×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 5,500×36回	㊍10000㊐なし
¥ 7,200×36回	㊍なし ㊐なし

PC-8801mH Dコース

8801MH(本体)……… ¥208,000
KD-862[ビデオアート対応 4050 2000ディスプレー] ¥ 99,800
ビデオアートボード(8801-17)‥¥ 49,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥361,000➡現金特価	
¥ 5,700×36回	㊍21000㊐なし
¥ 7,300×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 9,200×36回	㊍なし ㊐なし
¥13,100×24回	㊍なし ㊐なし

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

4 見て、触れて、納得して下さい

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内には、お客様のニーズにぴったりの新作ソフトが、ズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりと、お選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

6 うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんので ご了承下さい。)

ワールド イン アオヤマ

A WORLD IN OYAMA

新製品電話受付注文センター

☎ 03-987-7771

PC-88VA

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

- ▶ハイスピードなグラフィック表示
- ▶マルチ画面、スプライト機能
- ▶簡単に楽しめるアニメーション　マウス標準装備
- ▶楽しさを大きく広げるビデオ出力
- ▶16ビットCPUをはじめ革新的なパワーを発揮
- ▶辞書ROMによる高速連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能
- ▶PC-8801シリーズとの互換性が図れるN_{88}-BASIC
- ▶PC-8801シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器を継承





★今、PC-88VA/FH/MHをコースでお買上げいただいたお客様全員にクリーニングキットか斉藤由貴テレホンカードを

●88VA用ビデオボードはFH、MH用とは異なりますのでご相談下さい　定価¥39,800(88VA-11)

PC-88VA A コース

PC-88VA〔本体〕……… ¥298,000
PC-KD862〔ビデオアート対応 4050ディスプレー〕‥¥ 99,800
バックアップキット〔ディスク〕‥¥ 4,800

定価合計¥402,600➡現金特価	
¥10,300×36回	㊍なし ㊠なし
¥14,700×24回	㊍なし ㊠なし

PC-88VA B コース

PC-88VA〔本体〕……… ¥298,000
バックアップキット〔ディスク〕‥¥ 4,800

定価合計¥302,800➡現金特価	
¥11,100×24回	㊍なし ㊠なし
¥ 7,700×36回	㊍なし ㊠なし

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:30～20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

PC-8801シリーズ アプリケーション インフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
カード型データベース				
日本語MY CARD Ver 2.0	5"2D	¥58,000	¥47,000	
ユーカラ CARD	5"2D	¥28,000	¥23,000	
JETカードペア	5"2D	¥26,000	¥22,100	
グラフィック　ワープロ				
ユーカラart	5"2D 5"2HD	¥30,000	¥24,800	
SUPER春望クリエイティブII	5"2D	¥34,800	¥28,500	
SUPER春望クリエイティブII	5"2HD	¥37,800	¥31,000	
日本語ワープロ				
Shogun	5"2D 5"2HD	¥34,800	¥29,000	PC-8801.8801 II不可
JETエキスパート	5"2D	¥33,000	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2D	¥17,800	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2HD	¥19,800	現金大特価	
SUPER春望ビジネスII	5"2D	¥27,800	¥22,000	
SUPER春望ビジネスII	5"2HD	¥29,800	現金大特価	
HuPRINT™ 名筆88	5"2D 5"2HD	¥19,000	現金大特価	

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
通信　ワープロ				
JETターミナルペア	5"2D	¥22,000	現金大特価	
SUPER春望ネットワークII	5"2D	¥44,000	¥36,400	
SUPER春望ネットワークII	5"2HD	¥47,800	¥39,100	
ユーカラK2+	5"2D	¥28,000	¥23,000	
英文ワープロ				
WORD MATE	5"2D	¥39,000	現金特価	
ワードテック	5"2D	¥98,000	¥77,500	
WORD STAR	5"2D	¥25,000	¥100,000	PC-8801II SRまで
株価分析ソフト				
THEりっちなかぶぬし	5"2D 5"2HD	¥140,000	¥109,000	
株式実戦シリーズ	5"2D 5"2HD	¥95,000	¥76,000	
漢字・青色申告の友	5"2D 5"2HD	¥29,000	現金特価	PC-8801.8801 II不可
漢字・青色申告の友	カナ版	¥25,000	現金特価	PC-8801.8801 II不可

※PC8801用アプリケーションに関しまして御不明な点などお気軽にお問い合せ下さい。

特選中古パソコン

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001〔家庭用TVに直接可能〕……¥ 89,800►¥ 8,000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕……¥ 14,000►¥ 4,000
PC-6001MK II〔家庭用TVに直接可能〕……¥ 84,800►¥ 12,000
PC-6001MK II SR〔RFモジューレーター付〕……¥ 89,000►¥ 20,000
PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕……¥ 9,800►¥ 5,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥143,000►¥ 25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥155,000►¥ 38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MK II……¥123,000►¥ 14,000
PC-8001MK II SR……¥108,000►¥ 15,000
PC-8001MK II SR〔新品〕……¥108,000►¥ 16,800

データレコーダ

PC-DR312……¥ 12,800►¥ 6,800
PC-DR321〔新品〕……¥ 19,800►¥ 12,800
PC-DR350〔新品〕……¥ 18,800►¥ 7,900
PC-DR312〔新品〕……¥ 12,800►¥ 9,500
PHC-DR II〔新品〕……¥ 12,800►¥ 9,200
PC-DR311……¥ 12,800►¥ 6,000
PC-6081……¥ 12,800►¥ 6,000
PC-6082……¥ 19,800►¥ 7,000

ディスプレー

NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)

PC-KD251K……¥ 59,800►¥ 28,000
PC-KD351……¥ 99,800►¥ 28,000
CU14FA1〔新品同様〕……¥ 54,800►¥ 30,800
CU14GE……¥ 49,800►¥ 27,000

CU14FA1はNEC、Sharp、富士通他の本体に接続できます。〔8ピンRGBケーブル付〕

●2000文字ディスプレーテレビ

PC-TV151……¥ 94,800►¥ 42,000
CZ-811D……¥ 89,800►¥ 38,000
CZ-820D〔新品同様〕……¥ 89,800►¥ 44,700

●4050文字デジタルディスプレー

PC-KD551……¥118,000►¥ 48,000
PC-KD551K……¥ 99,800►¥ 52,000

●4050文字アナログディスプレー

PC-KD852……¥ 99,800►¥ 58,000
PC-KD854……¥ 89,800►¥ 58,000
PC-KD854〔新品〕……¥ 89,800►¥ 59,800
PC-KD862〔アナログRGB〕……¥ 99,800►¥ 68,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥ 99,800►¥ 76,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥ 84,800►~~¥ 69,800~~

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

CMT-146L〔アナログRGB〕……¥ 89,800►¥ 47,000
CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥ 89,800►¥ 49,800
CU14AG2〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥ 84,800►¥ 54,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥ 89,800►¥ 58,000

●4050文字 2000文字デジタルディスプレーテレビ

CZ870D〔新品同様〕……¥108,000►¥ 79,800

●4050文字 2000文字アナログディスプレーテレビ

PC-TV351……¥129,800►¥ 78,000
PC-TV452〔新品同様〕……¥128,000►¥ 87,800
PC-TV453〔新品同様〕……¥138,000►¥ 98,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥138,000►¥現金特価
PC-TV352〔新品同様〕……¥115,000►¥ 79,800

●その他

PC-6041〔2000文字モノクロ〕……¥ 36,800►¥ 8,000

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文
03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000までお支払いさせていただきます。
●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り
03-986-6103

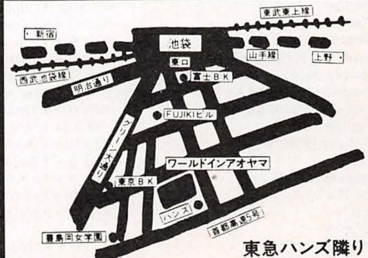
今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10:00～22:00
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00



東急ハンズ隣り

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

特選 中古パソコン

中古品驚異のプライス

中古なら代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。 銀行振込みは不要です。

今月の限定お買得品

SHARP X1G 10 新品限定品
X1G model 10 Hセット
CZ-820C〔本体〕・¥69,800➡¥39,800
AN58C〔RFコンバーター〕¥ 2,900➡¥ 2,500
Hセット合計¥72,700➡ **¥39,900**

SHARP X1G 10 新品限定品
X1G model 10 Jセット
CZ-820C〔本体〕··¥69,800➡¥39,800
CZ-820D〔ディスプレー〕¥79,800➡¥49,800
Jセット合計¥149,600➡ **¥84,600**
TVも映るよくばりコース

SHARP X1G 10 中古限定品
X1G model 10 Kセット
CZ-820C〔本体〕・¥69,800➡¥39,800
CU-14GB〔ディスプレー〕¥49,800➡¥28,800
Kセット合計¥119,600➡ **¥65,000**

SHARP X1F 10 新品限定品
X1F model 10 Aセット
CZ-811C〔本体〕··¥89,800➡¥26,800
CZ-8VC〔RFコンバーター〕¥15,800➡¥14,500
Aセット合計¥105,600➡ **¥38,800**

NEC PC-8001/II SR 新品限定品
PC-8001/II SR〔本体〕··¥89,800
定価¥89,800➡ **¥16,800**

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU14FA1〔8ピンRGBディスプレー〕〔ケーブル付〕
定価 ¥54,800➡ **¥30,800**

SANYO WAVY 23 新品限定品
PHC-23〔MSX2 128K〕
定価合計¥32,800➡ **¥24,800**

Victor 新品同様品
〈MSX2パソコン〉
HC-90〔64K、3.5ドライブ付〕
定価合計¥168,000➡ **¥79,800**

Panasonic A1 MSX2
今月のサービス品
FS-JS220(Joyパッド)
定価¥1,500
FS-A1 ＋(プラス)
定価合計¥29,800➡ **¥26,000**

SHARP
〈漢字プリンター〉
CZ-8PK2 ¥134,800
定価合計¥134,800➡ **¥39,800**

PC-60M43〔15色ディスプレー〕……¥ 65,800 ► ¥ 18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕……¥ 58,800 ► ¥ 20,000
大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥142,000 ► ¥ 38,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥128,000 ► ¥ 38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕··¥248,000 ► ¥ 48,000
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥168,000 ► ¥ 48,000
PC-80S31K〔5"フロッピーディスク〕〔新品〕……¥108,000 ► ¥ 88,000

8801シリーズ本体

PC-8801……¥228,000 ► ¥ 28,000
PC-8801〔漢字ロム付〕……¥266,000 ► ¥ 36,000
PC-8801/II 10……¥168,000 ► ¥ 43,000
PC-8801/II 30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000 ► ¥ 72,000
PC-8801/II 30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000 ► ¥ 72,000
PC-8801/II 30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥275,000 ► ¥ 75,000
PC-8801/II SR30〔5"ドライブ2機増設〕……¥258,000 ► ¥108,000
PC-8801/II FH10〔新品同様〕……¥ 99,800 ► ¥ 76,800
PC-8801/II FR20〔5"ドライブ1機増設〕……¥148,000 ► ¥ 90,000
PC-8801/II FR20〔5"ドライブ1機標準装備〕……¥148,000 ► ¥ 92,000
PC-8801/II FR30〔5"ドライブ1機増設〕……¥178,000 ► ¥108,000
PC-8801/II FR30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥178,000 ► ¥108,000
PC-8801FH20……¥138,000 ► ¥100,000
PC-8801FH30……¥168,000 ► ¥118,000
PC-8801/II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥238,000 ► ¥110,000
PC-8801/II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕〔新品〕··¥238,000 ► ¥119,000
〔PC-8801/II MRはSR、FRのソフトが全て走りなおかつ1Mバイトドライブが内蔵されており、SR、FRと全く同じ性能を有しています。SR、FRを買われるならMRを勧めます。〕
PC-8801/II MH……¥208,000 ► ¥149,000
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV〔PC-8801MK II用フロッピーディスク〕〔新品〕
¥ 60,000 ► ¥ 27,200
PC-88VA……¥298,000 ► ¥220,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔新品〕……¥ 18,000 ► ¥ 10,000
512K増設ラムボード〔新品〕……¥ 26,000 ► ¥ 15,000
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥ 45,000 ► ¥ 28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥ 58,500 ► ¥ 38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕……¥245,000 ► ¥ 78,000
PC-9801U2……¥298,000 ► ¥ 98,000
PC-9801UV2……¥318,000 ► ¥198,000
PC-9801UV21……¥318,000 ► ¥226,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥398,000 ► ¥140,000
PC-9801m2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥415,000 ► ¥182,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥348,000 ► ¥165,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥415,000 ► ¥248,000
PC-9801Vm21……¥390,000 ► ¥260,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕……¥390,000 ► ¥現金特価
PC-9801VX2……¥433,000 ► ¥285,000
PC-9801VX2〔本体〕〔新品同様〕……¥433,000 ► ¥295,000
PC-9801VX4……¥693,000 ► ¥486,000
PC-98LTmodel 1……¥238,000 ► ¥168,000

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕……¥ 39,800 ► ¥ 18,000
PC-6023〔カラープロッタープリンターケーブル付〕〔新品〕¥ 79,800 ► ¥ 14,800
RP-80F/TII〔シリアルプリンター〕……¥ 89,000 ► ¥ 19,800
GP-500M〔シリアルプリンター〕……¥ 49,800 ► ¥ 19,800
PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕……¥198,000 ► ¥ 35,000
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……¥148,000 ► ¥ 38,000
PC-8027〔10ドットプリンター〕……¥ 89,000 ► ¥ 35,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕……¥ 89,800 ► ¥ 25,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕……¥ 99,800 ► ¥ 38,000
PC-6021〔シリアルプリンター〕……¥ 49,800 ► ¥ 14,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕……¥ 29,800 ► ¥ 12,000

●ドット漢字プリンター
RP80F/TIIK〔16漢字プリンター〕……¥129,000 ► ¥ 39,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕……¥119,800 ► ¥ 28,000

●熱転写漢字プリンター
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕……¥ 59,800 ► ¥ 39,800
PC-PR406M〔新品〕……¥ 59,800 ► ¥ 45,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕……¥ 79,800 ► ¥ 59,800
PC-PR101TL〔新品〕……¥ 79,800 ► ¥ 61,000
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕……¥ 69,800 ► ¥ 46,800
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕……¥ 99,800 ► ¥ 48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕……¥176,000 ► ¥ 38,000
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕¥ 73,700 ► ¥ 43,800

●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101……¥238,000 ► ¥ 78,000
PC-PR101F〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥158,000 ► ¥ 89,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥138,000 ► ¥103,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥163,000 ► ¥120,000
VP85K〔カートリッジ、ケーブル付〕〔新品同様〕……¥135,500 ► ¥ 74,700
AR-2410〔ケーブル付〕〔新品同様〕……¥121,500 ► ¥ 76,800

●24ドット15インチ漢字プリンター
PC-PR201……¥298,000 ► ¥ 92,000
NM-9400S〔新品同様〕……¥310,000 ► ¥128,000
NM-9900〔新品同様〕……¥298,000 ► ¥122,000
NM-9400……¥310,000 ► ¥120,000
PC-PR201H……¥288,000 ► ¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕……¥245,000 ► ¥170,000
PC-PR201V〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥298,000 ► ¥226,000
PC-PR201F……¥188,000 ► ¥110,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕……¥158,000 ► ¥123,000
NM-9950〔カラープリンター〕……¥245,000 ► ¥139,000
VP135K〔カートリッジ、ケーブル付〕〔新品〕……¥165,500 ► ¥ 91,300
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕……¥177,000 ► ¥ 78,000
AR-2400〔第2水準漢ロム付〕……¥192,900 ► ¥ 82,000

●その他
PC-IN502〔イメージスキャナ〕……¥ 99,800 ► ¥ 67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕……¥149,800 ► ¥105,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥149,800 ► ¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥165,000 ► ¥126,000

FUJITSU

本体

FM-7……¥126,000 ► ¥ 18,000
FM-NEW7……¥ 99,800 ► ¥ 20,000
FM-77L2……¥193,000 ► ¥ 62,000
FM-77L4……¥238,000 ► ¥ 68,000
FM-77D2……¥228,000 ► ¥ 58,000
FM-77AV1……¥128,000 ► ¥ 72,000
FM-77AV2……¥158,000 ► ¥ 88,000
FM-77AV20-1〔新品同様〕……¥138,000 ► ¥ 89,800
FM-77AV20-2〔新品同様〕……¥168,000 ► ¥108,000
FM-77AV40〔新品同様〕……¥228,000 ► ¥143,000

ディスプレー

CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……¥ 54,800 ► ¥ 30,800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕……¥ 67,800 ► ¥ 28,000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ、ケーブル付〕〔新品同様〕··¥ 79,800 ► ¥ 44,800
FM-TV153〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕……¥108,000 ► ¥ 72,000
FM-TV154〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕……¥138,000 ► ¥ 89,000
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕……¥ 49,800 ► ¥ 26,800

フロッピーディスク

MB-27611……¥128,000 ► ¥ 58,000
MB-27603〔シングルディスク〕……¥440,000 ► ¥ 52,000
MB-27631〔3.5"ディスク〕……¥ 85,000 ► ¥ 58,000
LFD550FM〔5"ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕……¥ 98,000 ► ¥ 64,800

プリンター

SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 64,800 ► ¥ 28,000
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 49,800 ► ¥ 22,000
GP550F〔16ドットプリンター〕……¥119,800 ► ¥ 32,000
M1009〔シリアルプリンター〕……¥ 49,800 ► ¥ 18,000
MB27409〔シリアルプリンター〕……¥ 79,800 ► ¥ 38,000

データレコーダ

MB27502……¥ 12,800 ► ¥ 7,200
MB27502〔新品〕……¥ 12,800 ► ¥ 9,800
MB27501……¥ 12,800 ► ¥ 6,000
PHC-DR II〔新品〕……¥ 12,800 ► ¥ 9,200

SHARP

本体

MZ-721……¥ 89,800 ► ¥ 12,000
MZ-731……¥128,000 ► ¥ 20,000
MZ-1500……¥ 89,800 ► ¥ 24,000
MZ-2000〔Gラム付①〕……¥218,000 ► ¥ 24,000
MZ-2200〔DR付〕……¥147,800 ► ¥ 22,000
MZ2500/30……¥199,800 ► ¥ 72,000
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕……¥199,800 ► ¥135,000

ディスプレー

CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕……¥ 89,800 ► ¥ 59,800
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕……¥ 54,800 ► ¥ 30,800
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕……¥ 99,800 ► ¥ 52,000
MZ-1D24〔ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕……¥128,000 ► ¥ 98,000

The.X-1

X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕……¥155,000 ► ¥ 55,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥119,800 ► ¥ 55,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥198,000 ► ¥ 58,000
X-1Turbo II〔本体〕……¥178,000 ► ¥ 87,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕……¥119,800 ► ¥ 67,000
CZ-855D〔新品同様〕……¥119,800 ► ¥ 70,000

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

7 中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程、多岐にわたった厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりませんので安心してお使い下さい。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。中古こそ万全のメンテナンス体制を必要とするのです。私共の自信は中古価格だけではありません。

8 やったぜ会員制度

商品をお買い上げのお客様全員にアオヤマイコンクラブの会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

9 もしも初期不良があったら

お買い上げ当初より機種に異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅までひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

ワールド イン アオヤマ

AOYAMA WORLD IN

10 全商品一年間の総合保険付

ワールドインアオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・落雷・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。
これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。
パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりしてコーヒーをこぼしてしまったら…! そんなときでも大丈夫です。

CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕〔新品同様〕	￥168,000	►￥現金特価
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	￥168,000	►￥98,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	￥109,800	►￥68,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	￥89,800	►￥23,800
X-1F 10〔CZ-811本体〕〔新品〕	￥89,800	►￥24,900
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	￥89,800	►￥38,000
X-1F 20〔CZ812本体〕	￥139,800	►￥59,000
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	￥155,000	►￥20,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	￥119,800	►￥22,000
CZ-803C〔本体〕	￥119,800	►￥23,000
CZ-802C〔X-1D本体〕	￥198,000	►￥30,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	￥79,800	►￥44,700
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	￥79,800	►￥現金特価
CZ-850C〔X-1ターボ10本体〕	￥168,000	►￥28,000
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	￥69,800	►￥34,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔展示品〕	￥69,800	►￥37,000
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	￥69,800	►￥39,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	￥118,000	►￥76,000
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	￥118,000	►￥大特価品
CZ-880C〔本体〕	￥218,000	►￥152,000
CZ-850DR〔X-1ターボディスプレー〕〔新品〕	￥129,800	►￥59,800
X-1F 10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕	￥89,800	►￥24,900

X-1周辺機器

CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕	￥15,800	►￥11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕	￥15,800	►￥13,800
RFモジュレーターのみの販売は行なっておりません。本体と合せてお買い上げ下さい。		
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	￥38,000	►￥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	￥24,800	►￥18,000
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	￥24,800	►￥大特価品
CZ-300F〔3フロッピーディスク〕	￥59,800	►￥28,000
CZ-503F〔5シングルディスク〕	￥49,800	►￥38,000
CZ-502F〔5デュアルディスク〕	￥99,800	►￥69,000
ディスクには1F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	￥39,800	►￥25,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	￥23,800	►￥17,000
AN-58C〔RFコンバーター〕〔新品〕	￥2,980	►￥2,500

プリンター

CZ-80PK	￥123,800	►￥35,000
CZ-8PP2〔新品〕	￥54,800	►￥12,000
CZ-8PC1〔24熱転写プリンター〕	￥69,800	►￥19,500
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	￥54,800	►￥28,000
MZ-1P17〔24熱転写漢字プリンター〕	￥79,800	►￥37,000
MZ-1P17〔24熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	￥79,800	►￥42,800
●今月の目玉		
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕	￥134,800	►￥37,000
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕〔新品〕	￥134,800	►￥39,800

ポケコン

PC-1246	￥12,800	►￥7,000
PC-1248〔新品〕	￥10,000	►￥8,500
PC-1360〔新品〕	￥29,800	►￥23,000
PC-1360K〔新品〕	￥36,800	►￥29,000
PC-1500	￥59,800	►￥18,000
PC-1501〔新品〕	￥64,800	►￥28,200
PC-1600K〔新品〕	￥69,800	►￥55,000

EPSON・日立・SONY・STAR

HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕	￥198,000	►￥152,000
SC-3000H〔本体〕	￥33,800	►￥12,800
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	￥163,800	►￥48,000
FP-80〔プリンター〕	￥149,800	►￥28,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	￥142,000	►￥38,000
HR-5〔80サーマルプリンター〕	￥49,800	►￥10,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	￥148,000	►￥38,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	￥89,000	►￥18,000
MP80〔80ケタドットプリンター〕	￥89,000	►￥18,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕〔ロム＋ケーブル＋第2水準ロム付〕	￥80,300	►￥40,000
AR-2410〔24漢字(第2水準付)プリンターケーブル付〕〔新品〕	￥114,000	►￥79,800
M-1724(PC)〔24漢字プリンター〕〔新品〕	￥148,000	►￥107,000
G-10XfII〔シリアルプリンター〕	￥74,900	►￥14,000
G-10XPJ〔シリアルプリンター〕	￥78,900	►￥15,000

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕	￥198,000	►￥122,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕	￥198,000	►￥115,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕	￥168,000	►￥79,800
PB-1000〔ポケコン〕〔新品同様〕	￥39,800	►￥31,000
FA-7〔1 F BOX〕〔新品同様〕	￥16,500	►￥13,000
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕	￥58,800	►￥10,000
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	￥59,800	►￥15,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	￥79,800	►￥25,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	￥49,800	►￥現金特価
FS-FD-1〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	￥44,800	►￥現金特価
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	￥44,800	►￥36,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	￥34,800	►￥18,000
HC-60〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	￥64,800	►￥19,000
HC-80〔ビクター、MSX2〕〔新品〕	￥84,800	►￥24,200
HC-30〔ビクター、RF、32K〕	￥34,800	►￥15,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	￥54,800	►￥9,800
HB-101〔SONY、RF、16K〕	￥46,800	►￥10,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕	￥79,800	►￥14,000
ML-F120〔RF、32K〕	￥64,800	►￥15,000
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕	￥59,800	►￥24,000
FM-X〔RF、16K〕	￥49,800	►￥9,800
MX-10〔カシオ、RF、16K〕	￥19,800	►￥9,800
MBH21〔日立32KRF〕	￥49,800	►￥15,000
V-10〔キャノン、RF、16K〕	￥54,800	►￥9,800
V-20〔キャノン、RF、64K〕	￥64,800	►￥15,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	￥67,800	►￥10,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕	￥79,800	►￥19,800
YIS303〔ヤマハ、RF、16K〕	￥49,800	►￥12,000
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕	￥29,800	►￥24,000
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕〔新品同様品〕	￥29,800	►￥25,000
HB-F1〔Sony MSX2〕〔新品同様〕	￥32,800	►￥28,900
PHC-23〔MSX2 128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	￥32,800	►￥24,800
グラフィックエディター〔写画楽・3.5'1DDソフト〕〔新品同様〕	￥12,800	►￥9,000
★MSX16K拡張カートリッヂ	￥8,000	►￥6,200

MSXをお買上げいただいた方、限定50名様にゲームソフトをサービスさせていただきます

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:30〜20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。
パソコン保険導入の為、お客様に￥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ

テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて￥500,000円までお支払いさせていただきます。
●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日〜金曜日 10:00〜22:00 ●土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スペースハリアー	T/B	4,100	3,800
キャラクシアン	T/B	3,000	2,760
キャスル・エクセレント	T/B	4,800	4,440
クロフダー	T/B	3,800	3,540
エキサイト4人麻雀	T/B	4,000	3,700
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ボスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル1	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスヒック	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモール60SR	T/B	3,800	3,520
ホートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
ハイドライド66SR	3FD	6,800	6,330
モールモール	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
エキサイト4人麻雀 SR	3FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくすSR	3FD	7,800	7,250
スペースハリアー	3FD	6,200	5,770
マッヒー	3FD	6,200	5,770
クロフダー	3FD	6,000	5,580
タイニゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ボスコニアン	3FD	6,000	5,580
トリトーン	3FD	6,800	6,330
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
サンダーボール	3FD	5,800	5,400
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
アルバトロス	3FD	8,800	8,190

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハックマン	T/B	3,500	3,250
ハックマンSR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグSR	T/B	3,800	3,530
マッヒーSR	T/B	3,800	3,530
グロブダーSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
テーモンクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
Uボート	T/B	3,800	3,530
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,530
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
フロレススヘシャル	T/B	4,800	4,470
ホートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
フロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
ハックランドSR	T/B	4,800	4,470
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ハックランドSR	5FD	6,800	6,330
始皇帝SR	5FD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
敵は海賊・海賊版	5FD	7,800	7,260
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ウィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ハイドライト2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドコルフ	5FD	5,800	5,400
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,220
フロデュース	5FD	6,800	6,330
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
ロー・オフ・ザ・ウォー	5FD	6,800	6,330
STAFF Kit 88	5FD	25,000	23,250
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
ディスクアスキーSFゲーム	5FD	6,800	6,330
ナイザー	5FD	6,200	5,770
88ターム	5FD	12,800	11,900
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
オーガ	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラフ	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
デゥリング	5FD	7,800	7,260
ポインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンベール I	5FD	7,900	7,350
魔界村	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
レニングラード	5FD	6,800	6,330
ホテル・ウォーズ	5FD	7,800	7,260
うってぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
レリクス	5FD	7,200	6,700
トッフル・ジッフ	5FD	6,800	6,330
ハターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
アーコン	5FD	7,800	7,260
SHOGI88(将棋)	5FD	6,800	6,330
碁遊技	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
キングスナイトスヘシャル	5FD	6,900	6,420
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
フロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
バックトゥザフューチャー	5FD	6,800	6,330
将棋大将	5FD	6,000	5,580
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
詰碁120	5FD	8,000	7,440
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
バットン第三軍	5FD	6,800	6,330
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望・全国版V2	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
タッチ	5FD	7,800	7,260
詰碁セミナー	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
オヘレーションクレネート	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
フロジェクトA子	5FD	2,800	2,800
素子姫アトベンチャー	5FD	2,800	2,800
★女子大生交際図巻	5FD	7,800	7,260
★いけにえの街	5FD	6,800	6,330
★ロリーター・バイオレンス	5FD	6,800	6,330
★キャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソーフランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ファイフ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★秘課外授業編	5FD	3,000	3,000
★フラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラヘルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ヒーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンハ修行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★ロ説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポッフレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルハー占い	5FD	8,000	7,440
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★オメガ2号	5FD	3,800	3,600
★フレメイト・アフターヌーン	5FD	3,000	3,000
★フレメイト・カリフォルニア	5FD	3,000	3,000
★フレメイト・フラワーナイト	5FD	3,000	3,000
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,540

8800SR, VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
闘気王 SR	5FD	7,800	7,260
イース SR	5FD	7,800	7,260
リターン・オブ・イーシタSR	5FD	6,800	6,330
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
サイキック・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
地球防衛軍 SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
ウルティマⅣ SR	5FD	9,800	9,120
雀ボール SR	5FD	5,800	5,400
フレイネット SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
レジェンド SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
ミュージック3SR	5FD	9,800	9,120
ガンダーラ SR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックヒットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ラミア1999 SR	5FD	7,800	7,260
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
ガバラの秘密 SR	5FD	7,800	7,260
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
大戦略88 SR	5FD	7,800	7,260
対局囲碁Jr SR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
バビロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
イミテーション・シティーSR	5FD	7,800	7,260
ジーザスSR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
魔界復活SR	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルドSR	5FD	7,800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
ふぇありぃている	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
アイドロン SR	5FD	6,800	6,330
T.D.F大怪獣戦争 SR	5FD	6,800	6,330
孫子 SR	5FD	6,800	6,330
上海 VA	5FD	6,500	6,050
名監督 VA	5FD	6,800	6,330
英雄ナポレオンVA	2HD	9,800	9,120
信長の野望全国版 VA	2HD	9,800	9,120
三国志 VA	2HD	14,800	13,770
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
ミュージアム3 VA	2HD	9,800	9,120
★ザ・メイズ SR	5FD	4,800	4,500
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
Uボート	T/B	3,800	3,520
オヘレーション・クレネート	T/B	4,800	4,440
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
棋太平	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンハストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
フロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
ディサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックヒット	T/B	4,800	4,440
ハターンエディター	T/B	4,000	3,700
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
フロレススヘシャル	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
未来	5FD	7,800	7,260
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ウルティマⅣ	5FD	9,800	9,120
魔界村	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
大戦略 FM	5FD	6,800	6,330
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ドナ	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンハストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
フラネタリウムハートII	5FD	7,300	7,260
ラスト・ウォー	5FD	6,500	6,050
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
ホイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェールI	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
闘気王	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トッフル・ジッフ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
ザ・キングサーモン	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
フリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F15-イーグル	5FD	5,800	5,400
クリード	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
★フレメイト・アフターヌーン	5FD	3,000	3,000
★フレメイト・カリフォルニア	5FD	3,000	3,000
★フレメイト・フラワーナイト	5FD	3,000	3,000
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★ソーフラントストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,600
★ポッフレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルバー 占い	5FD	8,000	7,440
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★オメガ第2号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ロボレス2001AV専	3FD	6,800	6,330
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
幻夢の城	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV専	3FD	7,800	7,260
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
カバラの秘密	3FD	7,800	7,260
ドナ AV専	3FD	7,800	7,260
クイン・サーガ	3FD	7,800	7,260
三国志AV専	3FD	14,800	13,770
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
イミテーション・シティー	3FD	7,800	7,260
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ディグダグAV専	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
バトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ホイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
未来	3FD	7,800	7,260
雀ボール	3FD	5,800	5,400
ウルティマⅣ	3FD	11,800	10,980
魔界村	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
信長の野望全国版 AV専	3FD	9,800	9,120
うってぃぽこAV専	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
九玉伝AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオンAV専	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
アムノークAV専	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	3FD	6,800	6,330
ラストウォー	3FD	6,500	6,050
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ミュージアム3	3FD	9,800	9,120
アスヒックAV専	3FD	6,800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
ファンタジー1	3FD	9,800	9,120
ディーフ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
魔界復活AV専	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
デス・フォースAV専	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
フリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストハワーAV専	3FD	7,800	7,260
ファイヤー・ボールV専	3FD	5,800	5,400
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
ハターン・エディター	3FD	7,000	6,510
★フレメイト・アフターヌーン	3FD	3,000	3,000
★フレメイト・カリフォルニア	3FD	3,000	3,000
★フレメイト・フラワーナイト	3FD	3,000	3,000
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	3FD	4,800	4,480
★ショッキングクロスワード専	3FD	7,800	7,260
★ロ説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★クリスチーヌ	3FD	5,800	5,400
★ソーフラント・ストーリー	3FD	7,800	7,260
★ヘルバー占い	3FD	8,000	7,440
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★フェアリース・レジデンス	3FD	7,800	7,260
★レモネード第2号	3FD	4,800	4,550
★ラスヴェガス	3FD	7,800	7,260
★ファイフ・スィート・ドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★オメガ第3号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000

SOFT ARDEN

★美しき獲物たち2	3FD	4.000	4,000
★㊙課外授業編	3FD	4.000	4,000
★エリカ	3FD	6.800	6,330
★美少女写真館スタジオ	3FD	3.800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3.800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6.800	6,330
★アマゾネス	5FD	7.800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アスピック	T/B	5.800	5,400
トップル・ジップ	T/B	4.800	4,440
ファイナルゾーン	T/B	4.800	4,440
トリトーン	T/B	4.800	4,440
ロマンシア	T/B	5.800	5,400
ゼビウスJOY, CTセット	T/B	5.900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3.800	3,520
迷宮への扉	T/B	4.100	3,800
ソフィア	T/B	4.100	3,800
ナイザー	T/B	4.100	3,800
オペレーション・グレネード	T/B	4.800	4,440
ロボレス2001	T/B	4.800	4,440
ザナドウ	T/B	6.800	6,330
デーモンクリスタル	T/B	4.000	3,700
棋太平	T/B	4.500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4.500	4,170
ボスコニアン	T/B	4.100	3,800
ボビンズ	T/B	4.100	3,800
ハイドライド2	T/B	4.800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4.800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,440
北斗の拳	T/B	4.800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4.800	4,440
ウィングマン2	T/B	4.800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,440
アルバトロス	T/B	5.800	5,400
リグラス	T/B	4.800	4,440
信長の野望	T/B	4.500	4,170
フロフェッショナル麻雀	T/B	4.800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5.800	5,400
ディーサイド2	T/B	4.800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4.800	4,440
エリカ	T/B	4.800	4,440
★天使たちの午後	T/B	4.800	4,440
★フェアリーズ・レジデンス	T/B	4.500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4.500	4,170
★㊙課外授業編	T/B	3.000	3,000
★口説き方教えます	T/B	6.800	6,330
三国志T専	5FD	14.800	13,770
グラディウス	5FD	6.800	6,330
ファンタジー	5FD	9.800	9,120
キングサーモン	5FD	7.800	7,260
イミテーション・シティー	5FD	7.800	7,260
ナイザー	5FD	6.200	5,770
ダビンチ	5FD	6.800	6,330
ファンタジー1	5FD	9.800	9,120
九玉伝	5FD	7.800	7,260
タイムパラドックス	5FD	7.800	7,260
リング・クエスト	5FD	7.800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7.800	7,260
ワールド・インクス169 X-1TZ	5FD	12.500	11,630
ワールド・インクス169 X-1T2	5FD	11.000	10,230
バックトゥザ・フューチャー	5FD	6.800	6,330
ソフィア	5FD	6.200	5,770
ゼビウスJOY, FDセット	5FD	7.500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6.000	5,580
キングスナイトスペシャル	5FD	6.900	6,420
カーマイン	5FD	7.800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6.200	5,770
幻夢の城	5FD	6.800	6,330
うる星やつら	5FD	6.800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7.200	6,700
オーガ	5FD	6.800	6,330
三国志	5FD	14.800	13,770
自己中心派	5FD	6.800	6,330
イース	5FD	7.800	7,260
ウィザードリィ 3	5FD	9.800	9,120
アルゴー	5FD	7.500	6,980
ホテルウォーズ	5FD	7.800	7,260
未来	5FD	7.800	7,260
めぞん一刻	5FD	6.800	6,330
1942	5FD	6.800	6,330
アルファー	5FD	5.900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7.800	7,260
女神転生	5FD	7.800	7,260
冒険浪漫T専	5FD	6.800	6,330
魔界復活T専	5FD	7.800	7,260
闘気王	5FD	7.800	7,260
自己中心派	5FD	6.800	6,330
ディーヴァ	5FD	7.800	7,260
ハイドライド2	5FD	6.800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5.800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5.800	5,400
北斗の拳	5FD	6.800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6.400	5,990
ウィングマン2	5FD	6.800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6.400	5,960
ロマンシア	5FD	6.800	6,330
太陽の神殿	5FD	7.800	7,260
ザナドウ	5FD	7.800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5.800	5,400
ヴァリス	5FD	7.800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6.800	6,330
アルバトロス	5FD	8.800	8,190
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9.800	9,120
マーベラス	5FD	6.800	6,330
フロフェッショナル麻雀T専	5FD	6.800	6,330
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7.800	7,260
グーニーズ	5FD	6.800	6,330
ウィバーン	5FD	6.800	6,330
A列車で行こうT専	5FD	7.800	7,260
フロレススペシャル	5FD	6.800	6,330
ブラスティー	5FD	7.900	7,350
迷宮への扉	5FD	6.200	5,770
カバラの秘密	5FD	7.800	7,260
リバイバー	5FD	6.800	6,330
ロボレス2001	5FD	6.800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6.800	6,330
新竹取物語	5FD	9.800	9,120
脱獄ジェイルブレイク	5FD	6.800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9.800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9.800	9,120
ローグ	5FD	9.800	9,120
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
カリオストロの城T専	5FD	7.800	7,260
うってぃ・ぽこ	5FD	6.800	6,330
ナイルの涙	5FD	6.800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6.800	6,330
エルスリード	5FD	7.200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6.800	6,330
レリクス	5FD	7.200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7.800	7,260
エイリアン 2	5FD	7.200	6,700
コムサイト	5FD	6.800	6,330
リグラス	5FD	6.800	6,330
信長の野望	5FD	6.800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9.800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿T専	5FD	7.800	7,260
スーハーランボー	5FD	6.800	6,330
ロスト・ハワー	5FD	7.800	7,260
ディーサイド2	5FD	6.800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5.800	5,400
リ・バース	5FD	7.800	7,260
棋太平	5FD	6.500	6,050
ビクトリアス・ナインT専	5FD	7.800	7,260
オペレーショングレネード	5FD	6.800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6.800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4.500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4.500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4.500	4,170
アーコン	5FD	7.800	7,260
獣神ローガス	5FD	7.800	7,260
雀ボール	5FD	5.800	5,400
ウルティマⅣ	5FD	9.800	9,120
魔界村	5FD	6.800	6,330
ホテルウォーズ T専	5FD	7.500	6,980
摩訶迦羅	5FD	7.900	7,350
扉を開けて	5FD	7.800	7,260
スーハーマリオブラザース	5FD	6.800	6,330
リターン・オブ・イーシタT専	5FD	6.800	6,330
地球防衛軍 T専	5FD	7.800	7,260
★ポップレモン	5FD	7.800	7,260
★美少女写真館スタジオ	3FD	3.800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3.800	3,600
★アマゾネス	5FD	7.800	7,260
★レモネード 第2号	5FD	3.800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7.800	7,260
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7.800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4.000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4.000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6.800	6,330
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7.800	7,260
★天使たちの午後番外編	5FD	3.000	3,000
★ゼーター第4号	5FD	3.800	3,800
★ルナンティ殺人事件	5FD	5.800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6.800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6.800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7.800	7,260
★プレメイト・アフターヌーン	5FD	3.000	3,000
★プレメイト・カリフォルニア	5FD	3.000	3,000
★プレメイト・フラワーナイト	5FD	3.000	3,000

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	QD	4.500	4,170
ラリーX	QD	4.500	4,170
グロブダー	QD	4.500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4.500	4,170
バトルシティー	QD	4.500	4,170
ハンバーガー	QD	4.300	3,980
バーニンラバー	QD	4.300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4.500	4,170
ナイザー	QD	4.800	4,440
ボビンズ	QD	4.800	4,440
ばってんタヌキの大冒険	QD	4.800	4,440
信長の野望	QD	5.800	5,400
ザ・コックピット	QD	5.800	5,400
迷宮への扉	QD	4.800	4,440
惑星メフィウス	QD	4.800	4,440
ソフィア	QD	4.800	4,440
チャンピオン・ロードランナー	QD	5.000	4,650
フラッピー	QD	4.800	4,440
バルーンファイト	QD	5.800	5,400
3Dゴルフシュミレーション	QD	4.000	3,700
マジックファクトリー	QD	5.800	5,400
ウォーリー	QD	4.800	4,440
ロードランナー	QD	5.200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4.800	4,440

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望 全国版	3FD	9.800	9,120
三国志	3FD	14.800	13,770
レ・イ・ド・ック	3FD	6.800	6,330
未来	3FD	7.800	7,260
メルヘンヴェールⅠ	3FD	7.900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7.800	7,260
レリクス	3FD	7.200	6,700
アーコン	3FD	7.800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7.800	7,260
トリトーン	3FD	6.800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8.800	8,190
信長の野望	3FD	7.800	7,260
リ・バース	3FD	7.800	7,260
A列車で行こう	3FD	7.800	7,260
アリオン	3FD	7.800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6.200	5,770
フロフェッショナル麻雀	3FD	6.800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6.800	6,330
帝王の涙	3FD	6.800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8.800	8,190
ゼビウスJOY, FDセット	3FD	8.800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6.800	6,330
ハイドライド2	3FD	6.800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6.800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6.800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
メタルギア M2	ROM	5.800	5,400
カリオストロの城 M2	ROM	6.800	6,330
ずっこけやじきた M2	ROM	5.600	5,120
スーパーロードランナーM2	ROM	5.800	5,400
コロニス・リフト	ROM	6.800	6,330
スーパートリトーンM2	ROM	5.900	5,490
戦場の狼 M2	ROM	5.900	5,570
プロフェッショナル麻雀M2	ROM	6.800	6,330
魔界復活 2DD	ROM	7.800	7,260
ダーウィン4078M2	ROM	5.800	5,400
スーパーランボーSP M2	ROM	5.800	5,400
大戦略 M2	ROM	7.800	7,260
火の鳥 M2	ROM	5.800	5,400
マッドライダー M2	ROM	6.200	5,770
がんばれゴエモンM2	ROM	5.800	5,400
悪魔城ドラキュラ M2	ROM	5.800	5,400
魔王ゴルバリアスM2	ROM	5.800	5,400
ホールイン・ワン・SP	ROM	5.600	5,210
ロマンシア M2	ROM	5.800	5,400
うってぃぽこ M2	ROM	6.800	6,330
ザ・ナック M2	ROM	5.800	5,400
戦場の狼 M2	ROM	5.980	5,570
未来 M2	ROM	5.800	5,400
めぞん一刻 M2	ROM	6.800	6,330
エイリアン2 M2	ROM	7.800	7,260
トップルジップ M2	ROM	5.900	5,490
スーパーロードランナーM2	ROM	5.800	5,400
ディープフォーレストM2	ROM	5.800	5,400
覇邪の封印 M2	2DD	8.800	8,190
ディーヴァ M2	2DD	7.800	7,260
信長の野望 M2	1DD	7.800	7,260
新ベストナイン・プロ野球M2	2DD	7.800	7,260
ダイレス	2DD	6.800	6,330
オペレーション・グレネードM2	1DD	6.800	6,330
ミケランジェロM2	1DD	18.000	16,740
MSX・DOS, TOOL M2	1DD	14.800	13,770
★プレイメイト M2	1DD	6.000	5,580
★プレイメイト M2	T/B	4.500	4,200
★美少女写真館	2DD	5.800	5,400

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ガリウスの迷宮	ROM	5.300	4,930
デーモンクリスタル	ROM	4.800	4,470
未来	ROM	4.900	4,610
ボルフェスと5人悪魔	ROM	5.800	5,400
ボスコニアン	ROM	4.500	4,190
ロボレス2001	ROM	5.800	5,400
エクセリオン	ROM	4.500	4,190
シャウド・マッチ	ROM	5.800	5,400
ウィングマン 2	ROM	5.800	5,400
ヴィーナス・ファイヤー	ROM	4.800	4,440
ドルアーガの塔	ROM	4.500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4.800	4,440
ロマンシア	ROM	5.800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6.800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5.800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4.900	4,540
JPウィンクル	ROM	4.800	4,440
戦場の狼	ROM	5.800	5,370
1942	ROM	5.800	5,370
ナイザースペシャル	ROM	4.800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5.800	5,370
TZAグランプリライダー	ROM	5.800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6.800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5.800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5.800	5,370
ポイントX占領作戦	ROM	5.800	5,370
ランボー	ROM	5.800	5,370
ナイルの涙	ROM	5.800	5,370
にゃんにゃんフロレス	ROM	5.800	5,370
ペガサス	ROM	5.800	5,370
モールモール2	ROM	5.800	5,370
スーパーシンセ	ROM+T/B	5.800	5,370
タンクバタリアン	ROM	4.500	4,190
グラディウス	ROM	5.800	5,400
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6.800	6,330
生命惑星	ROM	5.800	5,400
ジャガー 5	ROM	5.800	5,400
チャンピオン・ボクシング	ROM	5.500	5,120
クルセーダー	ROM	4.900	4,570
覇邪の封印	ROM	7.800	7,260
冒険浪漫	ROM	4.800	4,440
アルファロイド	ROM	4.900	4,540
谷川浩司の将棋指南	ROM	4.900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4.900	4,640
グラディウス	ROM	4.900	4,640
魔城伝説	ROM	4.800	4,440
ディーヴァ	ROM	6.800	6,330
ハイドライド2	ROM	6.400	5,960
アルバトロス	ROM+T/B	6.800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6.800	6,330
ナイザー・スペシャル	ROM	5.800	5,370
キングスナイト	ROM	5.900	5,460
スーパーレイドック	ROM	6.800	6,330
ドレイナー	ROM	4.800	4,440
アニマルランド	ROM	5.800	5,400
10ヤードファイト	ROM	4.900	4,540
スペランカー	ROM	4.900	4,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5.900	5,460
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6.800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5.800	5,370
バトル・オブ・ペガサス	ROM	5.800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5.800	5,370
トリトーン	ROM	5.800	5,370
ヴァリス	ROM	6.800	6,330
ドクタークリーブ	ROM	4.900	4,540
8つの戦場	ROM	5.500	5,120
ア・ナ・ザ	ROM	5.500	5,120
モンスターズフェア	ROM	4.800	4,440
クロスブレイム	ROM	5.800	5,400
ドラゴンスレーヤー	ROM	5.200	4,840
サンダーボルト	ROM	5.800	5,370
フロフェッショナル麻雀	ROM	6.800	6,330
オセロ	ROM	4.900	4,540
魔王ゴルベリアス	ROM	5.900	5,460
連珠	ROM	4.800	4,440
ヴァクソル	ROM	6.800	6,330
ファンタジーゾーン	ROM	5.500	5,120
未来	ROM	5.800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5.800	5,400
女神転生	ROM	6.800	6,330
魔性の館・ガバリン	ROM	4.900	4,540
シャウトマッチ	ROM	5.800	5,400
ディーヴァ	ROM	5.800	5,400
日本語MSX・ライト	ROM	19.800	18,420
ズーム909	ROM	4.900	4,540
ハングオン	ROM	4.900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4.900	4,540
三国志	ROM	12.800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3.800	3,520
ウィングマン	T/B	4.800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4.800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,440
ザース	T/B	4.800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.800	3,520
ファランクス	T/B	3.800	3,520
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4.800	4,440
信長の野望	T/B	4.800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4.800	4,440
ゼータ2000	T/B	4.800	4,440
B電車で行こう	T/B	4.980	4,610
★悪女伝説	T/B	4.800	4,440
★モアー	T/B	4.200	3,900
★聖女伝説	T/B	4.800	4,440
★天使たちの午後	ROM	5.800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5.800	5,400
★エリカ	ROM	5.800	5,400
ジェットセットウィリー	カード	4.800	4,440
ボンバーマン・スペシャル	カード	4.800	4,440
スターソルジャー	カード	4.800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4.800	4,440
スターフォース	カード	4.800	4,440
ビーハック		980	980

カードにはビーハックが必要です

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSONちゃっかりCOPY(MSX用)		12.000	10,000
データライフ 52D	10枚入	8.500	3,500
データライフ 52DD	10枚入	10.000	4,700
データライフ 52HD	10枚入	17.000	5,500
フジ 52D	10枚入	8.000	3,800
フジ 52HD	10枚入	24.000	5,600
マクセル・インターナショナル52D	10枚入	8.000	2,800
〃 52HD	10枚入	24.000	4,000
データライフ 352D	10枚入	24.000	9,700
データライフ 352DD	10枚入	28.000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17.000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24.000	5,600

▶本体、周辺商品お買得情報	定価	割引価格
FS-A1(ナショナルMSX2)	29.800	25,000
MSXの必需品		
16K拡張カートリッジ(新品)(16Kパソコンを32Kにします)	8.000	6,200
アスキージョイスティックターボII (MSX、MSX2用)	9.900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイハット)	1.500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイステック)	4.500	3,800
ジョイステックインターフェース		
PC-8801FH/MH/AV用 (MACRO-88A)	9.800	9,200
PC-8801/II/SR/FR (β-88)	6.800	6,100
PC-9801E/F/U/VA用 (MACRO-98)	9.800	9,200
FM-7/NEW7用(JB-3)	6.800	6,100
ジョイスティック・システムとジョイスティック		
XE-16(ジョイスティック)	3.900	3,600
ジョイカード	3.200	2,900
MSX、FM-77AV、PC-6001、PC-8801		

商品名	価格	割引価格
ミスター・ジョイ(MR-100)(ジョイカード用はめこみ台)	1.380	1,350
PASOKO-1000(三和電子ジョイスティック)	9.800	9,200
データレコーダー		
PHC-DR2(新品)(サンヨー)	12.800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)	19.800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)	13.980	9,500
データーレコーダ用ケーブル	1.200	1,080
▶X-1周辺機器	定価	割引価格
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39.800	33,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)	23.800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データーレコーダー)	24.800	21,000
X-1用ジョイカード	3.200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11(サウンド・ボード)	19.800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9.800	8,330
響(ひびき)〈HAL研究所〉(88用FM音源+MIDIボード)	36.000	29,800
▶ディスプレー本体		
CU14G 2000文字カラーD・ケーブル付	49.800	31,000
CZ-820D (2000文字カラーテレビ)	79.800	47,000
CZ811C(X-1F10本体)	89.800	26,000
CZ820C(X-1G10本体)	69.800	37,800
CZ822C(X-1G30本体)	118.000	83,000
CU14-A4 4060文字カラーディスプレー	89.800	58,000
8001/11SR(本体)	138.000	16,800
HC-30(本体・MSX2・32K)	34.800	18,000
HC-60(本体・MSX2・32K)	68.800	19,000
AN58C(RFモジューレータ)	2.800	
ジャスト・サウンド (PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500ケーブル付)	12.800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー (PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500)	5.800	「お電話にて」

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です

注文方法

1 御希望の商品を選んで下さい
2 注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい
3 申し込みをいただいた商品は約6日 ~8日位でお手元にお届け致します
4 発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします
— 在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

御住所 〒

TEL (　　)

本体機種　FD T/B ROM

商品名　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です

郵送料を忘れずに御注文下さい。

03-973-5578

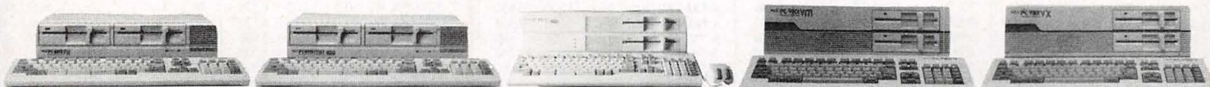
営業時間：月～金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

安い！ 価格はお電話でナットクした上でお求め下さい。

お電話一本／全国どこでも分割払い月々3,000円より。

PC-8801FH 30　PC-8801MH　PC-88VA　PC-9801VM21　PC-9801VX21



PC-8801FH 30
最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した精鋭。
定価168,000円
お電話にて激安

PC-8801MH
最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。
定価208,000円
お電話にて激安

PC-88VA
PC-8800シリーズとの互換性を保ちながら、16ビットへと大きく飛躍したニューフェイス。
定価298,000円
お電話にて激安

PC-9801VM21
PC-9800シリーズの実績を確実に受け継ぎ、さらに使いやすく機能強化。
定価390,000円
お電話にて激安

PC-9801VX21
ハイレベルな実力を発揮する新世代のビジネス標準機。
定価433,000円
お電話にて激安

NEC PC-KD854　NEC PC-KD853 ドットピッチ0.31　NEC PC-KD862　NEC PC-KD861 ドットピッチ0.31　NEC PC-TV352 テレビ機能付　NEC PC-TV453N テレビ機能付　NEC PC-TV471 21型3モード



- PC-KD854 定価89,800円 お電話にて激安
- PC-KD853 定価118,000円 お電話にて激安
- PC-KD862 定価99,800円 お電話にて激安
- PC-KD861 定価138,000円 お電話にて激安
- PC-TV352 定価115,000円 お電話にて激安
- PC-TV453N 定価138,000円 お電話にて激安
- PC-TV471 定価248,000円 お電話にて激安

star TR-24CL カラー熱転写漢字プリンタ ケーブル付　star AR-2410 24ドット80桁漢字プリンタ　star AR-2415 24ドット136桁漢字プリンタ　NEC PC-PR406M 熱転写漢字プリンタ　NEC PC-PR101TL カラー対応熱転写漢字プリンタ　NEC PC-PR201TL 136桁カラー対応熱転写漢字プリンタ　NEC PC-PR201F2 136桁漢字ドットプリンタ



明朝・細ゴシックの漢字 2書体を標準装備

- TR-24CL 定価69,800円 特価 ¥52,800
- AR-2410 定価114,000円 特価¥79,800
- AR-2415 定価144,000円 特価¥98,000
- PC-PR406M 定価59,800円 お電話にて激安
- PC-PR101TL 定価79,800円 お電話にて激安
- PC-PR201TL 定価135,000円 お電話にて激安
- PC-PR201F2 定価158,000円 お電話にて激安

新品激安 お電話1本全国どこでも お申し込みは今すぐ！ 03-462-2294

㊙ 特別価格が電話で聞ける 各社パソコン激安情報 24時間テレホンサービス 03-463―4266

SHARP X1 turbo Z セット
CZ880C（本体）
CZ600D（純正ディスプレイ）
合計定価347,800円
特価 ¥248,000

回数	1回目	2回目以降
12	23,380	22,900
24	14,340	12,100
36	9,000	8,600
48	9,980	6,700

SHARP X1 turbo III セット
CZ870C（本体）
CZ870D（純正ディスプレイ）
合計定価277,800円
特価 ¥189,000

回数	1回目	2回目以降
12	18,390	17,400
24	11,420	9,200
30	9,235	7,600
48	7,890	5,100

Victor HC-95 最高級 MSX2
3.5インチディスク2基内蔵
スーパーインポーズ
ビデオデジタイズ 漢字ROM内蔵
高速モードで通常の2.2倍のスピード
36%引
定価198,000円
特価 ¥128,000
マウス定価12,800円 無料サービス

6インチカラーモニターTV CTV-600J
奥行ナント20cm。
ファミコンやMSXもつなげます。
1ch～62chカラーTV。
ビデオ入力端子つき
3電源方式
定価63,800円
特価 ¥42,800

お申し込み方法
- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

BM特選 プログラムコーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを**明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

カビリンス
Kabirinth



鈴木　浩

STORY

ここは呪われた迷宮カビリンス。あたり一面は非常な湿気におおわれ，知能をもったカビがうろついている。勇敢にも，我らがキラー君は１人立ちあがった！

HOW TO PLAY

キラー君はＩＭＪＫで上下左右，スペース・キーでブレスを掛けます。ブレスがカビの2/3以上掛かれば，カビは少しずつ小さくなり，ついには死んでしまいます。

そうしてフロア内のカビをすべて殺せばラウンド・クリアとなり，つぎのラウンドへ進みます。ラウンドが進むとカビの数が多くなり，また移動スピードも速くなります。おまけに，なかなか死ななくなります。

キラー君の生命力は画面右上に表示され，少しずつ減っていきますが，カビとの距離が近くなるとダメージを与えられます。このときに，

①ダメージはＸ座標だけで考えているので階がちがうからといって油断しない。

②与えられるダメージはカビの成長度に比例する。

ということです。これを考えていないとすぐ死んでしまいますよ！

PLAY TECHNIC

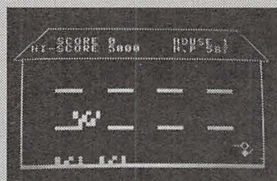
このゲームでは音が非常に重要な役割りをしています。ブレスの当たった音，カビの死んだ音に気をつけてください。

《第１表》変数表

X，Y	キラー君の位置
X１	Xの旧座標
F	今のフロア
Q	キラー君の形
P＄	キラー君のキャラクター
X2，Y2	カビの位置
X３	X２の旧座標
L	カビの状態
N	どのカビを動かしているか
N１	そのラウンドのカビの数
N２	殺したカビの数
B＄	カビのキャラクター
S	スコア
H	ハイスコア
R	ラウンド
K	キラー君の生命力
C	キラー君のはばたきカウンタ

《第２表》プログラムの説明

10〜 30	初期設定
40〜 250	キャラクター定義
260	圧縮画面データ
280〜 540	画面を描くサブ
550〜 640	カビ関係の変数セット
650〜 900	キラー君を動かす
910〜1020	カビ成長
1030〜1060	カビ動く
1070〜1120	ブレスのルーチン
1130〜1230	当たり判定
1240〜1370	ラウンド・クリア
1380〜1490	ゲーム・オーバー
1500〜1620	タイトル画面



▲〈写真１〉右下に現れるのがキラー君だ。カビをやっつけろ！

▲〈写真２〉それ！カビにブレスをかけてやっつけるわけだが…



◀〈写真３〉Ｘ座標が近いとダメージが増える。階がちがうからって油断は禁物

Kabirinthのプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE
20 LET S=0:LET H=5000:LET R=1:LET Q=3:LET C=1:LET R1=1
30 POKE $3E00,$96,$3B,$94,$3C,$97,$3B,$39
40 REM
50 REM INIT
60 REM
70 DIM P$(6),L(7),B$(8),T(7),X2(7),Y2(7),W(7),D(7)
80 LET I$=CHR$(32,$14,32,10,8,8,8)
90 LET P$(1)=I$+CHR$($8C,$97,$8D)
100 LET P$(2)=I$+CHR$($8F,$97,$8E)
110 LET I$=CHR$($85,$94,10,8,8,32,$97)
120 LET P$(3)=I$+CHR$($8D)
130 LET P$(4)=I$+CHR$($8E)
140 LET I$=CHR$(32,$94,$85,10,8,8,8)
150 LET P$(5)=I$+CHR$($8C,$97,32)
160 LET P$(6)=I$+CHR$($8F,$97)
170 LET I$=CHR$(10,8,8,8)
180 LET B$(1)=CHR$(1,9,1,11,$F5)
190 LET B$(2)=CHR$($F5,1,2,1,9)
200 LET B$(3)=B$(1)+I$+B$(2)
```

〈OVER FLOW〉暑い夏も過ぎ，ヒーコラヒーコラ頭を悩ませた夏休みの宿題。さて，気分一新で勉強に，ゲームにと精をだしましょう。その前にちょっとＯＦコーナーでひと休み。さあ，今月もいってみよう！

PROGRAM

プログラムにはREMが細かく入れてあるので，デバック，改造は楽でしょう。一部圧縮画面データ展開のため，マシン語が入っていますが，これはデータのANDをとっているだけです。

画面データは5面分，ラウンド・クリア・ミュージックも5面分用意してあるので，楽しんでもらえると思います。書き忘れましたが，キラー君は画面の左右の端ではブレスをすることができません。

♥ ♥

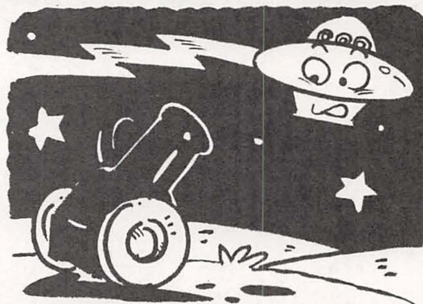
```
210 LET B$(4)=B$(2)+I$+B$(1)
220 LET B$(5)=B$(1)+I$+B$(3)
230 LET B$(6)=CHR$(1,2,1,2,1,2)+I$+B$(4)
240 LET B$(7)=B$(5):LET B$(8)=B$(6)
250 LET C$=CHR$(32,32,32,10,8,8,8,32,32,32,10,8,8,8,32,32,32)
260 DATA $55,$55,$6B,$55,$5B,$6D,$77,$5D,$6F,$7B
270 GOSUB 1500
280 REM
290 REM SCREEN
300 REM
310 CLEAR
320 LET F=1:LET X=26:LET Y=17:LET N=1:LET K=R*100+500:LET N1=R1+2:LET N2=N1
330 LET CURSOR=5,3:PRINT "SCORE";S
340 LET CURSOR=2,4:PRINT "HI-SCORE";H
350 LET CURSOR=19,3:PRINT "HOUSE";R
360 LET CURSOR=19,4:PRINT "H.P";K
370 FOR I=1 TO 29
380 IF (I)3)*(I(27) THEN LET CURSOR=I,1:PRINT CHR$($F9)
390 LET CURSOR=I,5:PRINT CHR$($F9)
400 IF I(5 THEN LET CURSOR=4-I,I+1:PRINT CHR$($FC);TAB(22+I*2);CHR$($FD)
410 IF (I)5)*(I(20) THEN LET CURSOR=1,I:PRINT CHR$($F0);TAB(28);CHR$($F3)
420 LET CURSOR=I,20:PRINT CHR$(1,14)
430 NEXT I
440 LET CURSOR=0,6:PRINT CHR$($F6);TAB(30);CHR$($F6)
450 IF R1=1 THEN RESTORE
460 FOR J=2 TO 3
470 READ A
480 LET B=$40
490 FOR I=1 TO 7
500 POKE $3B,A,B:CALL $3E00
510 IF PEEK($3B))0 THEN LET CURSOR=I*3+2,INT(4/J)*5+5:PRINT CHR$(1,14,1,14,1,1
4)
520 LET B=B/2
530 NEXT I
540 NEXT J
550 REM
560 REM KABI SET
570 REM
580 FOR I=1 TO N1
590 LET L(I)=1:LET T(I)=1
600 LET X2(I)=INT(RND(24))+2
610 LET Y2(I)=INT(RND(3))*5+7
620 LET W(I)=INT(RND(50/2)+1)
630 LET D(I)=INT((R-1)/5)+1
640 NEXT I
650 REM
660 REM KILLER
670 REM
680 LET K=K-1:LET CURSOR=22,4:PRINT K;" ":IF K(0 THEN GOTO 1380
690 LET A$=INKEY$:IF A$(CHR$(1) THEN GOTO 780
700 LET X1=X
710 IF A$="J" THEN LET X=X-1:LET Q=3
720 IF A$="K" THEN LET X=X+1:LET Q=5
730 IF A$="I" THEN LET Y1=-1:LET A=-2:GOTO 810
740 IF A$="M" THEN LET Y1=1:LET A=3:GOTO 810
750 IF A$=" " THEN GOTO 1070
760 IF (X(2)+(X)26) THEN LET X=X1:GOTO 780
770 LET CURSOR=X1,Y:PRINT C$
780 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(Q+C)
790 LET C=(C=0)
800 GOTO 910
810 LET I=(X-2)/3:LET Q=1
820 LET CURSOR=X,Y+A:LET A=ASC(CURSOR$)
830 IF (INT(I)()I)+(A()32) THEN GOTO 940
840 FOR I=1 TO 5
850 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$
860 LET Y=Y+Y1:LET C=(C=0)
870 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(Q+C)
880 POKE $EEB0,0,255
890 NEXT I
900 GOTO 940
910 REM
920 REM KABI
930 REM
940 LET T(N)=T(N)+W(N):LET X3=X2(N)
950 IF L(N)(0 THEN GOTO 1010
960 IF T(N))50 THEN LET T(N)=W(N):LET L(N)=L(N)+2
970 IF L(N))5 THEN GOTO 1030
980 LET CURSOR=X3,Y2(N)-1:PRINT C$+I$+"    "
990 LET CURSOR=X2(N),Y2(N)+3-((L(N)+1)/2):PRINT B$(L(N)+RND(2))
1000 IF ABS(X-X2(N))(6 THEN LET K=K-20*L(N):MUSIC P0T1D7Dﾄ
1010 LET N=N+1:IF N=N1+1 THEN LET N=1
1020 GOTO 680
1030 LET X2(N)=X2(N)+SGN(X-X2(N))*(R1+2)
1040 IF (X2(N)(2)+(X2(N))25) THEN LET X2(N)=X3
1050 IF L(N)=9 THEN LET T(N)=W(N):LET L(N)=1
1060 GOTO 980
1070 IF (X(5)+(X)23) THEN GOTO 940
1080 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2
1090 POKE $EEB0,0,255
1100 LET H=3*((Q=5)-(Q=3))
1110 LET CURSOR=X+A+J,I+Y:PRINT CHR$($9D)
1120 NEXT J:NEXT I
1130 LET J=0
1140 FOR I=1 TO N1
1150 IF (ABS(X-X2(I))(5)*(Y=Y2(I))*(L(I)(7)*(L(I))0)*(SGN(X2(I)-X)=A/3) THEN LE
T J=I
1160 NEXT I
1170 LET CURSOR=X+A,Y:PRINT C$
1180 IF J=0 THEN GOTO 940
1190 LET S=S+L(J)*10:LET CURSOR=10,3:PRINT S:IF S)H THEN LET H=S:LET CURSOR=10,
4:PRINT H
1200 LET N=J:LET L(J)=L(J)-2:MUSIC P0ﾄ
1210 IF L(J)(1 THEN LET L(J)=1:LET D(J)=D(J)-1:IF D(J)=0 THEN LET L(J)=-1:MUSIC
P0ﾚﾄ:LET CURSOR=X2(N),Y2(N):PRINT C$:LET N2=N2-1
1220 IF N2=0 THEN GOTO 1240
1230 GOTO 940
1240 LET CURSOR=10,0:PRINT "  NICE ! "
1250 GOSUB 1280
1260 LET R=R+1:LET R1=R1+1:IF R1=6 THEN LET R1=1
1270 GOTO 280
1280 REM ROUND CLEAR MUSIC
1290 REM
1300 REM STAGE 1 TO 5
1310 MUSIC T3Q2:ON R1 GOSUB 1330,1340,1350,1360,1370
1320 RETURN
1330 MUSIC P3ﾌﾌﾌｿﾗﾗﾗ#ﾗQ0UﾄP1#ﾗﾗP3UﾄP1#ﾗﾗQ2P5Uﾄ:RETURN
1340 MUSIC P1ﾄﾚP3ﾐP1ﾚﾐP3ﾌP1ﾐﾌｿﾌﾐﾌP5ｿ:RETURN
1350 MUSIC P1ﾗ#ﾗUﾄP1RUﾄUﾄUﾄP1RUﾚP1RP6ﾗP1ｿﾗ#ﾗP1R#ﾗ#ﾗ#ﾗP1RUﾄP1R#ﾗP1RﾗｿP3ｿ:RETURN
1360 MUSIC P1#ﾗP1RﾗP1RｿP3ﾗｿP1R#ﾗ#ﾗ#ﾗP1ﾗP1RｿP3ﾗｿ:RETURN
1370 MUSIC P3ﾄP1ﾚﾄP4DｿP1ﾄP5ﾄP4RP3DﾗP1D#ﾗDﾗP4DｿP1DﾗP5Dﾗ:RETURN
1380 REM
1390 REM GAME OVER
1400 REM
1410 FOR I=1 TO 13
1420 PRINT CHR$(14);:MUSIC P0ｼ
1430 PRINT CHR$(15);:MUSIC P0ﾄ
1440 NEXT I
1450 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($86,32,32)+I$+CHR$($94,$97,32)
1460 LET CURSOR=11,12:PRINT "GAME OVER"
1470 MUSIC T2Q4P3#ｿﾗﾗ#ﾌｿﾌ#ﾌ#ﾌﾐ#ﾌ#ｿﾗP5RP3DﾗP2RQ2P9DﾗP5R
1480 IF H=S THEN LET CURSOR=10,0:PRINT "HI-SCORE!":MUSIC T3Q0P1ﾐﾄﾐﾄﾌﾚﾌﾚｿﾐｿﾐﾌﾌﾌﾌ
ｿﾗｿﾗﾌｿﾌｿﾐﾌﾐﾌﾚﾐﾚﾐQ2P7ﾄ
1490 LET S=0:LET R=1:LET R1=1:GOTO 270
1500 REM
1510 REM TITLE
1520 REM
1530 LET CURSOR=0,23:PRINT SPC$(11);"KABIRINTH":MUSIC Q2P0ﾄﾚP3R:PRINT
1540 FOR I=1 TO 10:PRINT :MUSIC P0ﾄﾚ:NEXT I
1550 PRINT SPC$(14);"1987":MUSIC P0ﾄ
1560 PRINT SPC$(9);"HIROSHI.SUZUKI":MUSIC P0ﾚP1R:PRINT
1570 PRINT SPC$(11);"PRESS KEY!":MUSIC P5Dﾄ
1580 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 7
1590 LET A=(I=0)*2+(I=1)*3:PRINT CHR$(A);
1600 NEXT J:NEXT I
1610 IF INKEY$(CHR$(1) THEN GOTO 1610
1620 RETURN
```

★僕：OFって知ってるか？ A：何だそれ？ B：知ってるぞ，みそ汁に入っていて浮いているやつだろ。僕：……。(広島県呉市・宮岡正朗12才)……【影：あの舌ざわりがいいんだよね～って，それは，おふだろ。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

MAD-PLASMA（マッド プラズマ）

丸野　勝明



■ストーリー

あなたの所属しているE基地にて，レジスタンスの奇襲があった。しかも，E基地では完全に安心しきっていた湖の方角からだ。

あなたはBEEP音が鳴ると同時にメインモニタのスイッチを入れた。すると，そこには湖底に張りめぐらされていた電子ケーブルをからみつかせたレジスタンスの最新式水陸両用戦車マッド・プラズマが映っていた。

■ルール説明

テンキーの[4][6][2][8]で砲台が動きますが，砲台が左に動けば景色は右に動くということを忘れないように。また敵の砲弾もそうやってよけられます。

敵が照準（画面中央）に入ったとき，スペース・キーを押せば破壊できます。破壊するまでタイムが減り続けます。

そのタイムが0になるとマッド・プラズマがプラズマ砲を発射します。プラズマ砲はよけられないので，タイムが0になるまでに敵を破壊せねばなりません。

また破壊してもタイムは完全にもどるわけではありません。つまり，スコアがあがるたびにむずかしくなるのです。そして，敵をある程度倒せば，撤退していき，エンディングとなります。

敵を1機破壊するたびに画面中央にスロットマシンがでます。[S]キーでストップをかけたとき，三つとも数字が同じになればあなたの砲台がパワーアップします。最初の簡単なときにパワーアップしておかないと後がきびしくなります。

■入力方法

リスト1のI．G&MSRを走らせてから**リスト2**のメイン・プログラムを走らせます。入力前にNEWON7を実行するのを忘れぬように。

■プログラム

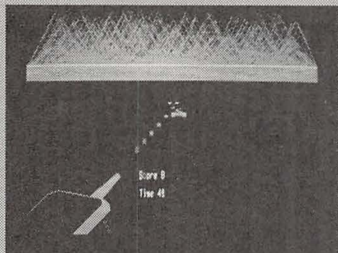
リスト1のI．G&MSRは全部ベーマガに載ったプログラムの参考です。**リスト2**のメイン・プログラムでは敵を配列変数におきかえると，敵を増やせます。が，スピードを維持できなくなるので，2機くらいで限界でしょう。

同時に二つ以上のキー・スキャンは受け付けません。また実行中にブレイク・キーを押すと，めんどうなことになるので気をつけてください。

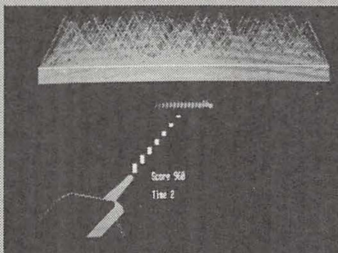
■それから

敵を照準に入れてから撃とうとしても無理です。ニュータイプの感で照準に入るのを予想して撃つようにするとよいでしょう。

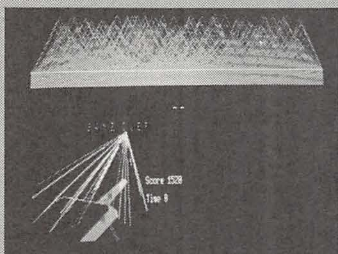
途中であきてもエンディングの音楽を聞くまでやめないでください。自分で作曲したわけではないのですが，マーク5に演奏させるのはたいへんで，僕の苦労がうかばれなくなるからです。



▲〈写真1〉まん中の"ー ー"が照準だ。砲台で敵をやっつけろ



▲〈写真2〉パワーアップすると，ほら，このビームの威力をみよ！



◀〈写真3〉タイムが0になると，マッド・プラズマがプラズマ砲を発射！ゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

編：こういったタイプのゲームは，背景を動かす方法と，照準を動かす方法がありますね。

Dr.D：うむ，まあどっちにしろ，スピードが遅くてなかなか照準に敵が入らなかったり，敵の動きと照準の動きがアンバランスだったりするのは考えものだぞ。ただ，処理は大変になるが，実際に背景を描いて，その背景を動かしたほうが迫力がでていいだろう。

★「おふろがわきましたこのみ」「お湯かげんはいかがデストラップ」。（大阪府吹田市・酒豪ミラクル加藤13才）……
【影：最近，こんなダジャレばかりが目につくもはじめ。編：影さんだってんタヌキ（苦しかった）。】

《リスト１》I. G&MSR定義のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 300,&H7E00:GOSUB 20:GOTO 160
20 POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE I,0:NEXT I
30 FOR I=65 TO 74
40 C=3:GOSUB50:C=2:GOSUB50:C=4:GOSUB 50:NEXT I:POKE &HFFE9,0:RETURN
50 POKE D,C:READ A$:M=1
60 FOR E=P+I*8 TO P+I*8+7:POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT E:RETURN
70 DATA 0000000000000000,00000000FF818181,00000000FFFFFFFF
80 DATA 0000000000000000,0000000003000000,003E3FC3FCFF3F00
90 DATA 0000000000000000,10101000C0000000,101010FF3FFFFE00
100 DATA 0000000000000000,00000000FF818181,00000000FFFFFFFF
110 DATA 0000000000000000,08084CDEDF7FFE38,000000080C081800
120 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
130 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
140 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
150 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
160 ' MUSIC
170 FOR Y=1 TO 2:IF PEEK(&H7F00)<>&H34 AND PEEK(&H7F2F)<>&H39 THEN 190
180 DEFUSR=&H7F00:FOR I=1 TO 5:S=USR(3):NEXT
190 RESTORE200:FOR M=&H7F00 TO &H7F2F:READ M$:POKEM,VAL("&H"+M$):NEXT:NEXT
200 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,8B,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
210 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
220 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
```

《リスト２》メイン・プログラム・リスト

```
0 ' モウ アナタハ ホカノ シューティング ゲーム ガ デキナク ナル
10 SCREEN 1,,1:WIDTH 80:DEFINT A-Z
20 POKE&HFFE9,1:POKE&HFFE9,0:POKE&HFFE0,1
30 ' DEMO
40 LINE(0,50)-(640,63),PSET,1,BF:COLOR ,4
50 FOR I=1 TO 550:LINE(1,50)-(I+50,RND*60),PSET,4:LINE-(I+100,50),PSET,4:NEXT
60 LINE(0,50)-(640,50),PSET,5:RESTORE 870:LINE(0,180)-(0,180),PSET:COLOR ,0
70 LOCATE 23,10:COLOR 5:PRINT "よゆやおえうぃF R O N T - L I N E いうえおやゆよ":PRINT" "
80 PRINT "PLAY=[S]KEY  END=[N]KEY"," ","... Presented by K.Maruno ..."
90 B%=INT(RND*150)+1:S=USR(B%):P=PEEK(&HFFE0)
100 IF P=&HBA THEN 110 ELSE IF P=&HC2 THEN POKE&HFFE0,&H74:END ELSE 90
110 FOR I=10 TO 12:LOCATE 0,I:PRINT SPC(76):NEXT
120 ' SCREEN
130 POKE&H116,&H27:RESTORE 850:READ TX,TY,EN,SC,Y2,POWER,LL
140 RESTORE 940:FOR I=17 TO 23:LOCATE 0,I:READ X$:PRINT X$:NEXT I
150 LINE(0,50)-(640,50),PSET,5:RESTORE 870:LINE(0,184)-(0,184),PSET
160 FOR I=1 TO 14:READ X,Y:LINE-(X,Y+3),PSET,4:NEXT
170 PAINT(150,184),4,4:PAINT(150,164),4,4
180 LINE(164,185)-(180,199),PSET,4:LINE(160,185)-(176,200),PSET,4
190 ' MAIN
200 POKE&H116,&H27
210 X=RND*1:Y=RND*1:LOCATE TX,TY:PRINT"HHHH":GOSUB430
220 IF X=0 AND TX>0 THEN TX=TX-1 ELSE IF TX<74 THEN TX=TX+1
230 IF Y=0 AND TY>8 THEN TY=TY-1 ELSE IF TY<16 THEN TY=TY+1
240 LOCATE TX,TY:PRINT"ABCD":IF A=&H80 THEN GOSUB500
250 ' PRINT
260 POKE&H116,7:EN=EN-1
270 LOCATE 30,18:PRINT"Score";SC:LOCATE 30,20:PRINT"Time";EN
280 LOCATE 38,10:PRINT"- -":EXEC&HF7A9
290 ' SOME
300 IF EN<=0 THEN 770
310 F=RND*2+1:X=TX:IF RND*3)1 AND TY)=5 THEN 200
320 FOR E=0 TO 7:EXEC&HF7A9
330 A=PEEK(&HFFE0)
340 LOCATEX1,Y2:PRINT" "
350 IF A=&HB7 THEN X=X+2
360 IF A=&HBE THEN X=X-1
370 X1=-E+X:Y2=TY+E+1
380 IF X1<=0 OR X1>=78 OR Y2>22 THEN 410
390 IF SCREEN(X1,Y2)=ASC("I") THEN BEEP:BEEP:EN=1
400 LOCATE X1,Y2:COLOR 7:PRINT CHR$(128+E):NEXT E
410 LOCATE X1,Y2:PRINT" "
420 GOTO 200
430 ' KEY SCAN
440 A=PEEK(&HFFE0):A=&HB7:LOCATE0,0:LOCATE0,0:LOCATE0,0:A=PEEK(&HFFE0)
450 IF A=&HB7 AND TX<=72 THEN TX=TX+3
460 IF A=&HBE AND TX>=3 THEN TX=TX-3
470 IF A=&H8D AND TY<=14 THEN TY=TY+1
480 IF A=&HCD AND TY>8 THEN TY=TY-1
490 POKE&H 116,&H27:RETURN
500 ' BEEM
510 FOR E=0 TO 7:EXEC&HF7A9
520 LOCATE 25+E*2,17-E:COLOR 5:PRINT CHR$(135-E):NEXT E
530 IF POWER=1 THEN 570
540 IF 36<=TX AND TX=<40 AND TY=10 THEN 610
550 FOR E=0 TO 7:LOCATE 25+E*2,17-E:PRINT " ":NEXT E:POKE&H116,&H20
560 RETURN
570 ' BEEM 2
580 POKE&H116,&H27
590 FOR I=1 TO 7:LOCATE 38-I,10:PRINT STRING$(2+I*2,"E"):FOR I1=1 TO 3:EXEC&HF7A
9:NEXT:NEXT
600 IF TX>22 AND TX<=46 AND TY=10 THEN 610 ELSE 690
610 ' HIT
620 LOCATE 34,10:COLOR 2:PRINT" 8 0 テ ン ":LL=LL+1:EN=51-LL
630 IF EN<32 THEN LOCATE 25,10:PRINT"オメデトウ !! テキハ テッタイ シテイッタ!!" ELSE 660
640 FOR III=1 TO 3:RESTORE 920:FOR I=1 TO 23:READ A,B%
650 FOR II=1 TO A:S=USR(B%):NEXT:NEXT:NEXT:GOTO 830
660 FOR I=1 TO 10:S=USR(10):NEXT I
670 SC=SC+80:TX=RND*50+30:TY=8
680 POKE&H116,7:LOCATE30,10:PRINT SPC(40)
690 POKE&H116,7:LOCATE31,10:PRINT SPC(16)
700 ' スロット
710 IF POWER=1 THEN 550
720 SR1=RND*2+1:SR2=RND*2+1:SR3=RND*2+1:EXEC&HF7A9
730 LOCATE 20,10:PRINT"Power up chance. Hit [ S ] key!!";SR1;SR2;SR3
740 IF PEEK(&HFFE0)<>&HBA THEN 720
750 IF SR1=SR2 AND SR1=SR3 THEN LOCATE 20,10:PRINT"Power up !! Lucky !!";SPC(25)
:POWER=1:FOR I=1 TO 50:SR4%=RND*150+1:S=USR(SR4%):NEXT
760 LOCATE 20,10:PRINT SPC(40):GOTO 550
770 ' ENDING
780 LOCATE 15,12:COLOR 2:PRINT"G A M E  O V E R"
790 X1=TX*8+16:Y1=TY*8+8:FOR I=1 TO 250 STEP 12:LINE(X1,Y1)-(I,RND*50+140),PSET,
RND*6+1:EXEC&HF7A9:NEXT
800 RESTORE 910:FOR II=1 TO 7:READ A,B%:FOR III=1 TO A:S=USR(B%):NEXT:NEXT
810 ' START
820 RESTORE 900:FOR II=1 TO 7:READ A,B%:FOR III=1 TO A:S=USR(B%):NEXT:NEXT
830 POKE&H116,&H27:FOR I=8 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(79,"H"):NEXTI
840 POKE&H116,7:GOTO 70
850 ' DATA
860 DATA 60,12,51,0,12,0,0
870 DATA 0,180,50,160,70,157,160,165,161,170,100,199,130,199,178
880 DATA 175,176,170,161,165,200,145,195,143,192,143,135,163
890 DATA 0,30
900 DATA 2,125,2,57,2,69,2,69,2,80,2,90,15,69
910 DATA 2,125,2,111,2,90,2,69,2,80,2,90,15,69
920 DATA 6,56,3,68,8,88,8,68,8,56,16,40,6,29,3,34,8,40,8,68,8,58,19,56
930 DATA 9,56,12,29,5,34,8,40,16,43,7,49,3,43,8,40,8,56,8,68,16,88
940 DATA "HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHIIIIII"
950 DATA "HHHHHHHHHHHHHHHHHHIIIHHHII"
960 DATA "HHHHIIIIIIIIIIIIIIHHHHHHI"
970 DATA "HIIIIHHHHHHHHHHHHHHHHHHII"
980 DATA "IIHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHII"
990 DATA "HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHI"
1000 DATA "HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHII"
```

★影さん，この張り紙はなんですか？「今やらねばいつできる。俺がやらねば誰がする」。（山口県下関市・納身秀俊14才）……【影：ど，どうして，この言葉が……。見学者ノートに，本名益子という名はないか！】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

BASKET BALL
(バスケット ボール)

ミトッチ



内容

2人用です。カニさんを操作して，バスケット・ボールの雰囲気を楽しんでください。

遊びかた

1プレイヤーの赤カニさんは，右のゴールに，2プレイヤーの緑カニさんは，左のゴールにシュートしてください。ニタニタが右はしにいくまでに，どちらが多くポイントできるかを競い合ってください。

✚ボタンで左右に移動します。Ⓑボタンでジャンプします。ボールにさわるとボールは上下に動かなくなり，このときⒶボタンと✚ボタンの左右で方向と角度を調節してシュートになります。うまくねらってください。下にいるときⒶボタンでドリブルになります。

ボールは左右の壁に当たると，はね返ります。また，ゴールのリングにぶつかり，はね返ってくることもあります。リバウンド・プレイは，相手とぶつかり合えることをうまく利用してください。

《第1表》変 数 表

X1，Y1	赤カニの座標
X2，Y2	緑カニの座標
X，Y	ボールの座標
A，B	ジャンプ用
C，D	ボール移動用
P1，P2	ポイント数

《第2表》プログラムのしくみ

10～100	初期設定とスタート入力など
110～160	カニの表示と判定
170～190	ボールの表示とタイマ
200	カニどうしの判定
210～260	ポイントしているか？
270	ゲーム・オーバー
280	効果音

最後に

このゲーム，リストは短いわりになかなかおもしろいと思います。

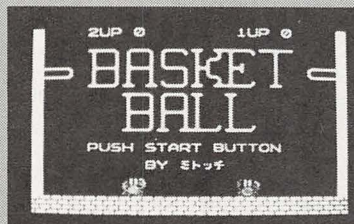
なお，3点シュートやファールなどはありません。また，プログラムの流れ上，ボールを奪い合うときに，赤カニさんが不利になりますが，ゆるしてください。

CHECKER FLAG

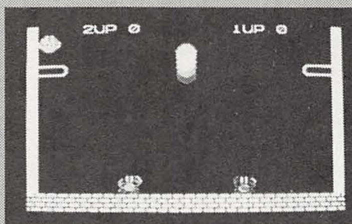
Dr.D：ほほう，これはおもしろい。ミトッチ君は，スポーツもので2人対戦というパターンが得意のようだな。

編：ええ。これは，最高！おもしろいでしょう。

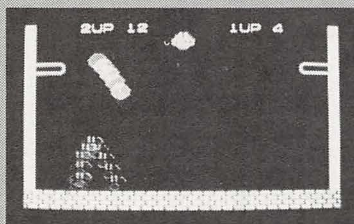
Dr.D：プログラムも短いしな。ただ，プレイヤー1と2を別々にせず，配列変数で処理するほうが，もっとスッキリするかもしれんな。



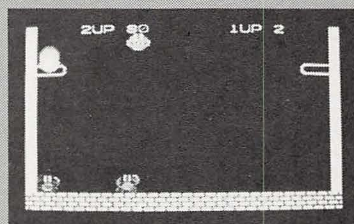
◀《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンで試合開始



◀《写真2》ボールが落ちてきて熱戦の火ブタが！



◀《写真3》ゴール下でのボールの奪い合いを見て見て！



◀《写真4》緑のカニさんがゴールを決めました～。ワー

★よく小さな子どもが，鹿のフンを踏まないようにつま先立ちで歩いているのを見る。影さんもきっとそうするだろう。(奈良市・森　克之)……【編：黒マメを「♪フンフンフン…」と歌いながら食べる影さんです。】

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	M60					2	U	P		0									1	U	P		0					M60
1	M60																											M60
2	M60					K20	K50	L00	K70	K50	L00	K70	K50	L00	K20		K20	K20	K50	L00	K50	K20	K50					M60
3	M60					K60		K60	K60		K60	K60			K60	K70	L20	K60				K60						M60
4	M60	K50	K50	L00		K40	K50	K30	K40	K50	K30	L10	K50	L00	K40	K30		K40	K30			K60			K70	K50	K50	M60
5	M60	K50	K50	L20		K60		K60	K60		K60			K60	K60	L10	L00	K60				K60			L10	K50	K50	M60
6	M60					K10	K50	L20	K10		K10	L10	K50	L20	K10		K10	K10	K50	L20		K10						M60
7	M60								K20	K50	L00	K70	K50	L00	K20			K20										M60
8	M60								K60		K60	K60		K60	K60			K60										M60
9	M60								K40	K50	K30	K40	K50	K30	K60			K60										M60
10	M60								K60		K60	K60		K60	K60			K60										M60
11	M60								K10	K50	L20	K10		K10	K10	K50	L20	K10	K50	L20								M60
12	M60																											M60
13	M60					P	U	S	H		S	T	A	R	T		B	U	T	T	O	N						M60
14	M60																											M60
15	M60										B	Y		ミ	ト	ッ	チ											M60
16	M60																											M60
17	M60																											M60
18	M60																											M60
19	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30
20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30

《第1図》BASKET BALLのBGグラフィック

BASKET BALLのプログラム・リスト

```
10 FORI=1TO3:DEFSPRITEI,(I,1,0,0,0)="":NEXT
20 POKE&H684,88,89,158,159,196,197,198,199,192,193,194,195
30 X=120:Y=159:X1=80:Y1=159:X2=160:Y2=159
40 SPRITEON:CGSET,2:PALETB 0,31,32,50,34:PALETS 1,31,32,32,32
50 VIEW:SPRITE2,X1,Y1:SPRITE3,X2,Y2:POKE&H4015,15:POKE&H4000,160,187,0,4
60 IFSTRIG(0)<>1THEN60
70 POKE&H4000,33,142,0,9:FORI=1TO15:LOCATE5,I:PRINT"                    ":NEXT
80 DEFMOVE(0)=SPRITE(11,3,80,97):POSITION0,22,30:MOVE0:PAUSE100
90 I=1:SPRITE1,X,Y:POKE&H4008,127,0,35,8:PAUSE100:GOTO110
100 X=120+SGN(X-120)*72:Y=159:X1=40:Y1=159:X2=200:Y2=159:A=0:B=0:C=0:D=0
110 FORI=0TO1:Z=STICK(I):X1=X1+((Z=2)-(Z=1))*4
120 IFABS(X1-120)>96X1=120+SGN(X1-120)*96
130 IFSTRIG(I)=4IFA=0A=-10:Z=140:GOSUB280
140 IFA Y1=Y1+A:A=A+1-(A=-1)+(A=10)*11
150 IFABS(X-X1)<12IFABS(Y-Y1)<12Y=Y+D:D=-D:IFSTRIG(I)>7C=(X1-X)/2:Z=138:GOSUB280
160 SPRITEI+2,X1,Y1:SWAPX1,X2:SWAPY1,Y2:SWAPA,B:NEXT
170 X=X+C:Y=Y+D:D=D+1:IFY=159D=-15
180 IFABS(X-120)>96C=SGN(120-X)*ABS(C):Z=1:GOSUB280
190 SPRITE1,X,Y:IFMOVE(0)=0THEN270
200 IFABS(X1-X2)<14IFABS(Y1-Y2)<12Z=SGN(X1-X2)*4:X1=X1+Z:X2=X2-Z:Z=131:GOSUB280
210 IFD<>5THEN110
220 IFX>208P1=P1+2:LOCATE21,0:PRINTP1:GOTO260
230 IFX<32P2=P2+2:LOCATE8,0:PRINTP2:GOTO260
240 IFABS(X-120)>77C=-SGN(C)*2+RND(3)-1:D=-4:POKE&H400C,64,0,41,15
250 GOTO110
260 POKE&H4000,75,187,0,9,75,133,0,9:PAUSE90:GOTO100
270 LOCATE9,7:PRINT"GAME  OVER":PLAY"Y2M1V10B5A04C03BA6BG3ABGGEGE9":RUN
280 POKE&H4000,129,Z,0,9:RETURN
```

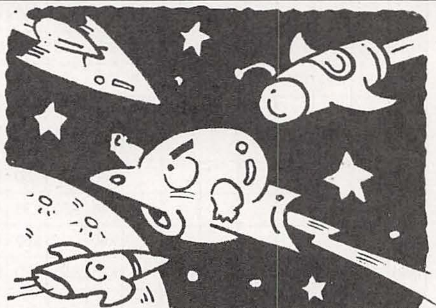


★僕は，この前カルノフをはじめて見て，「これ，ブッチャーがでているんだね」と言ったら，二度と遊んでもらえなかった。(神奈川県川崎市・**やっちゃんぺぺ**)……**【影：私はてっきりステテコはいた小鉄だと思った。】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

THE LEGEND OF SATAN
(ザ レジェンド オブ サタン)

安江 信吾



★STORY

第三次世界大戦が終わった100年後の世界は，文化も発達し，とても平和な世界になっていた。

ある日，ハレー彗星とともに，地球へ向かってくるものを，ある科学者が発見した。そののち，それは機械生命体であるということが判明した。ただちに，全世界の科学者がアメリカのある州の天文台にて，会議を行なった。

その結果，ソビエト，アメリカ，日本とで協力して調査するための，人工衛星を打ちあげることにした…。

そして数年後，打ちあげに成功したと思ったとたんハレー彗星に約1000kmまで近づいた地点で打ち落とされてしまった。

そして，日本のX68000というすさまじいパワーをもつ飛行物体で戦うことになった。パイロットは君が選ばれ，さっそく飛びたったのであった。

科学者たちは，その機械生命体を，SATANと名づけた。

★遊びかた

敵はなんと7種類！ ✚ボタンで8方向に動き，ⒶⒷでレーザー・ミサイルを使用！ 全部で6ステージあります。

各ステージには大ボスがいて，10発当てるとすさまじく爆発し，つぎのステージに進めます。6ステージの最後のボスがSATANです。

SATANも10発で死にます。SATANを倒すと，エンディングが用意されているので，SATANを倒したという実感がわくでしょう。その他5種類の敵については，自分でみつけて戦いましょう。

プレイ中にスタート・ボタンを押すとポーズがかかります。

参考

●マイコンBASICマガジン87年6月号 HIDEMI. U氏の「カラスダス」…自機移動部分。

●竹内久徳氏のスターダスト・シリーズのマシン語部分。

★プログラム入力上の注意

リスト中のh5，h4，k7，k5，l0，k2，l1，k4，k3，k6，k1，l2，m6は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1，CHR(213)↵…h5

と定義し，その位置にきたら F1 キーで入力してください。その他のコードは以下のようになっています。

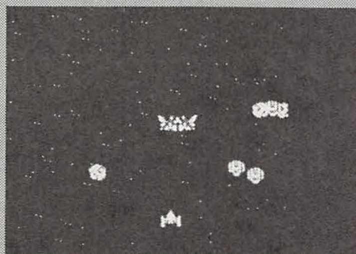
h4…212	k7…239
k5…237	l0…240
k2…234	l1…241
k4…236	k3…235
k6…238	k1…233
l2…242	m6…254

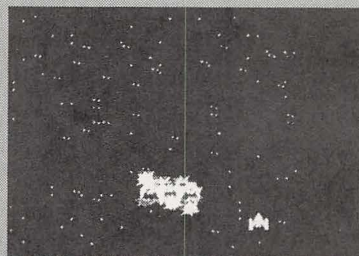
● ● ●



▲《写真1》タイトル画面です。スタート・ボタンでスタート

▼《写真2》敵がわんさか攻めてきた。移動パターンをよめ！





▲《写真3》親玉を見事撃破！ SATANまではまだまだ

★この前，国道6号線でバイクとパトカーが追いかけっこをしていた。バイクで逃げていたのは影さんでは…。(茨城県取手市・KEN15才)……【影：それで，どっちが鬼だった？編：それは，鬼ごっこでしょ！】

THE LEGEND OF SATANのプログラム・リスト

```
10 POKE&H4015,15:SPRITEON:PALETS 0,15,55,33,18:PALETS 1,15,55,37,5:PALETS 2,15,32,41,25
20 SCREEN0,1:GOSUB30:SCREEN0:GOSUB30:GOTO40
30 CLS:FORI=0TO100:POKE&H48,RND(30),RND(30):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:RETURN
40 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟﾎﾟﾍﾟ":DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)="h5h5h4h4":N$="PUSH START BUTTON!!"
50 X=112Y=174YY=300C=37A=0SR=238AR=0:RESTORE
60 LOCATE7,5:PRINT"THE LEGEND OF":LOCATE6,6:PRINT"k7k5k5k7l0k7k2l0k7l0 k7l0k7":LOCATE6,7:PRINT"l1l0 k4k3 k6 k4k3 k6k6k6":LOCATE6,8:PRINT"k5k1k5l2l1k5k1k5l2l1k5l2l1l2":LOCATE4,10:PRINTN$:LOCATE7,15:PRINT"SCORE "SC:LOCATE7,17:PRINT"HIGH  "HI
70 LOCATE7,21:PRINTCHR$(180)" 1987 SHINGO":FORI=7TO19STEP2:COLORI,21,1:NEXT:SPRITE0,112,174:SPRITE1,112,32
80 IFSTRIG(0)=1IFEN=0CLS:SPRITE1:GOSUB580:GOSUB30:PALETB 0,15,55,37,33SC=0:GOTO110
90 PALETB&H0,15,55,C-9,C:PALETB&H1,15,C,33,18:C=C+1:IFC>44C=37
100 GOTO80
110 CAN0,1:FORI=2TO7:CANI:SPRITEI:NEXT:READPA:ON PA GOTO190,240,280,320,810,400,470,500
120 'm6ｼﾞﾌﾞﾝﾉｳｺﾞｷm6
130 S=STICK(0)X=X+((S AND2)*4)*(X>24)-(S AND1)*(X<208)*8Y=Y+(S AND8)*(Y>24)-((S AND4)*2)*(Y<200):SPRITE 0,X,Y:IFA=0IFSTRIG(0)>3A=1:GOSUB550:XX=X:YY=Y
140 IFA=1YY=YY-16:SPRITE1,XX,YY:IFYY<16SPRITE1:YY=300A=0
150 I=I+1:IFI>AR+2I=0
160 IFSTRIG(0)<>1RETURN
170 CUT0,1,2,3,4,5,6,7:PAUSE30:IFSTRIG(0)<>1THEN170
180 PAUSE30:MOVE0,1,2,3,4,5,6,7:RETURN
190 'm6ｽﾀｰｷﾗｰ!m6
200 J=1:FORI=0TOAR:X1=RND(200)+16Y1=0:GOTO750
210 NEXT:I=0G=1
220 GOSUB120:GOSUB620:IFI>AR I=0
230 GOTO650
240 'm6ｽｰﾊﾟｰ-DOGm6
250 DEFSPRITE2,(1,1,0,0,0)="XYﾁﾞﾂﾞ":X1=RND(200)+16Y1=0H=1M=100LF=1
260 GOSUB620:GOSUB120:Y1=Y1+24X1=X1+SGN(X-X1)*4:SPRITE2,X1,Y1:IFY1>224THEN110
270 GOTO710
280 'm6 ｺﾎﾞｽ m6
290 DEFSPRITE2,(2,1,0,0,1)="AWLﾐ":DEFSPRITE3,(2,1,0,1,1)="WAﾐL":LF=5M=150H=2G=2J=2X2=RND(184)+16Y1=16I=0XA=16
300 GOSUB120:X2=X2+XA:Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*4:SPRITE2,X2,Y1:SPRITE3,X2+16,Y1:X1=X2+8:IFX2<16ORX2>208XA=-XA
310 GOTO750
320 'm6 ｵｵﾎﾞｽ! m6
330 DEFSPRITE2,(0,1,1,0,1)="ﾎﾟﾍﾟﾋﾟﾌﾟ":DEFSPRITE3,(0,1,1,0,0)="ﾌﾟﾋﾟﾎﾟﾍﾟ":DEFSPRITE4,(0,1,1,0,1)="ﾍﾟA7ﾟﾋﾟ":DEFSPRITE5,(0,1,1,1,1)="Aﾍﾟﾋﾟﾌﾟ":LF=10G=3J=2I=0X1=RND(200)+16Y1=16M=1000*AR
340 GOSUB120:X1=X1+SGN(X-X1)*4Y1=Y1+SGN(Y-(Y1-8))*4:SPRITE2,X1,Y1:SPRITE3,X1,Y1-14:SPRITE4,X1+16,Y1-10:SPRITE5,X1-16,Y1-10
350 IFABS(X-(X1-2))<32ANDABS(Y-(Y1-8))<16THEN780
360 IFABS(XX-(X1-2))<32ANDABS(YY-Y1)<16LF=LF-1:GOSUB580:SPRITE1:YY=300A=0:IFLF=0THEN380
370 GOTO750
380 CAN0,1,2,3,4,5,6,7:FORO=1TO10:FORL=0TO7:IFMOVE(L)=0DEFMOVE(L)=SPRITE(10,0,1,3,1,1):POSITIONL,(RND(48)+(X1-24)),(RND(32)+(Y1-24)):MOVEL:GOSUB570
390 GOSUB120:NEXT:NEXT:SC=SC+M:AR=AR+1:GOTO110
400 'm6 SATAN m6
410 DEFSPRITE2,(2,1,0,0,1)="IﾋTﾋﾟ":DEFSPRITE3,(2,1,0,1,1)="ﾋIﾋﾟT":DEFSPRITE4,(1,1,0,0,1)="h4h4h5h5":LF=10M=5000H=4G=2J=2XA=16YA=8X2=RND(200)+16Y1=0YH=220I=0
420 GOSUB120:GOSUB620:X2=X2+XA:Y1=Y1+YA:X1=X2+8:IFX2<16ORX2>216XA=-XA
430 Y1=Y1+YA:SPRITE2,X2,Y1:SPRITE3,X2+16,Y1:IFY1<16ORY1>192YA=-YA
440 YH=YH+16:SPRITE4,XH,YH:IFYH>200YH=Y1:XH=X1:GOSUB590
450 IFABS(X-XH)<16ANDABS(Y-YH)<16THEN780
460 GOTO750
470 'm6ｵｯｶｹﾏﾝ!m6
480 DEFSPRITE2,(2,1,0,0,0)="XYﾁﾞﾂﾞ":X1=RND(200)+16Y1=226M=100J=2G=2H=5I=0LF=5
490 GOSUB120:GOSUB620:Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*8Y1=Y1-4X1=X1+SGN(X-X1)*4:SPRITE2,X1,Y1:GOTO750
500 'm6ｵｯｶｹ Y m6
510 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="XYﾁﾞﾂﾞ":X1=RND(200)+16Y1=16M=100J=2G=2H=6I=0LF=5YA=16
520 GOSUB120:Y1=Y1+YA:X1=X1+SGN(X-X1)*4:SPRITE2,X1,Y1:IFY1<16ORY1>216YA=-YA
530 GOTO750
540 'm6 ｺｳｶｵﾝ m6
550 POKE&H4004,143,134,158,48:RETURN
560 POKE&H400C,10,220,255,8:RETURN
570 POKE&H400C,200,10,12+RND(4),50:RETURN
580 POKE&H4000,136,120,255,8:RETURN
590 POKE&H4001,157,100,20:RETURN
600 'm6 ﾊﾟﾀｰﾝ! m6
610 DATA1,1,1,1,1,4,1,1,1,1,2,4,1,2,2,2,2,4,1,1,1,2,2,3,1,1,1,1,3,4,1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,8,1,1,1,2,2,3,8,4,1,1,1,2,2,2,7,3,8,1,1,1,3,1,1,2,2,2,2,2,8,7,2,2,3,7,6,5
620 'm6 ｽｸﾛｰﾙ m6
630 SR=SR-7:POKE&H2005,X:POKE&H2005,SR:IFSR=0SR=238
640 RETURN
650 'm6 ｱﾀｯｸ? m6
660 IFABS(X-XPOS(I))<16ANDABS(Y-YPOS(I))<16THEN780
670 IFMOVE(I)=0CANI
680 IFABS(XX-XPOS(I))<16ANDABS(YY-YPOS(I))<48 YU=YPOS(I):DEFMOVE(I)=SPRITE(10,5,1,2):MOVEI:GOSUB560:SC=SC+10:SPRITE1:A=0YY=300
690 IFMOVE(0)=0ANDMOVE(1)=0ANDMOVE(2)=0ANDMOVE(3)=0ANDMOVE(4)=0ANDMOVE(5)=0ANDMOVE(6)=0ANDMOVE(7)=0THEN110
700 ON G GOTO220,710,340LIST760
710 'm6 ｱﾀｯｸ??m6
720 IFABS(XX-X1)<16ANDABS(YY-Y1)<24GOSUB580:SPRITE1:YY=300A=0LF=LF-1SC=SC+10:IFLF=0GOSUB570:SC=SC+M:GOTO110
730 IFABS(X-X1)<16ANDABS(Y-Y1)<16THEN780
740 ON H GOTO 260,300,340,420,490,520
750 'm6
760 IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(8,RND(3)+4,RND(2)+1,125-Y1/2,1,1):POSITIONI,X1,Y1:MOVEI:GOSUB590
770 ON J GOTO 210,650
780 'm6ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰm6
790 FORI=0TO7:CANI:SPRITEI:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,100,1,1):POSITIONI,X,Y:GOSUB570:MOVEI:NEXT:PAUSE100:IFSC>HI HI=SC
800 FORI=0TO7:CANI:NEXT:GOTO 50
810 'm6ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ!m6
820 CAN0:FORI=1TO7:CANI:SPRITEI:NEXT:C=37SC=SC+10000HI=SC:FORI=0TO50:FORO=0TO7:IFMOVE(O)=0DEFMOVE(O)=SPRITE(10,1,1,3,1,1):POSITIONO,RND(200)+16,RND(224):MOVEO:GOSUB570
830 PALETB 0,C,C-10,C-5,C-20:C=C+1:IFC=44C=37
840 NEXT:NEXT:CAN0,1,2,3,4,5,6,7:PALETB 0,15,55,32,18:PAUSE100:LOCATE7,3:PRINT"k5HAPPY END!!k5":LOCATE8,7:PRINT"BONUS 10000!":PAUSE100:FORI=1TO17:LOCATE4+I,13:PRINTMID$("k5SATANk5ISk5DIED!!k5",I,1):GOSUB560:PAUSE10:NEXT:EN=1:N$=" CONGRATULATION!! ":GOTO50
```

《第１表》変数表

X, Y	……自機座標
XX, YY	……自分のミサイル座標
SR	……スクロール
AR	……ラウンド－１
EN	……全ラウンド・クリアしたか？
SC	……スコア
S	……スティック
PA	……パターンのためのREADされた数字
A	……ミサイルが発射されているか？
X1, Y1	……敵座標
LF	……敵の生命力
M	……敵を倒したときの得点
I, L	……FOR文など
G, H, J	……ON GOTO用

★私は，原子(それ以上わけられない単位)を例を用いて説明せよという理科のテストの問題で，Dr.Dの頭と答えた――髪がないため，わけられない。(大阪府茨木市・POSINT)……【影：頭皮の細胞分裂だけは活発だ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

GANジィ 3

ガン



まつげちゃん

はじめに

このプログラムは，タイトルからわかるように前作が二つあったのですが，とても投稿できる代物でなかったので，ここに3を作りました。

編：ガンジーとじいさんをかけたパロディかと思いました。

ストーリー

ある日，地球から遠く離れた星，アイラシュ星に，GANジィが巨大ドラゴンを操り，攻撃をしかけてきました。そこで，あなたは愛機サボタイ号に乗って，GANジィを倒すべく旅立ったのです。

遊びかた

サボタイ号を操作して，GANジィを倒してください（ドラゴンに乗っているのがGANジィ）。その前に，ザコ飛行物体が攻撃してきます。5面クリアでエンディングです。

サボタイ号の操作は，✚ボタンでコントロールし，Ⓐボタンでミサイルを発射します。

プログラム

メモリがいっぱいなので改造はムリでしょう。自機の動きの部分は，最初論理式を使っていたのですが，IF文のほうが速かったので直しました。

それから，マシン語を使っているので，気をつけてください。

最後に

自分ではまあまあのできだと思うのですがどうでしょうか？　それから協力してくれたH.K君，T.O君，ありがとうございました。

参考：ドラゴンクエスト
©ENIXのドラゴン

プログラム入力上の注意

リスト中のk7，k5，l0，k6，k2，k4，k3，l1，l2，g0，g2は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

k7…KEY1，CHR$(239)⏎と定義し，その位置にきたら[F1]キーで入力してください。他のコードは，以下のようになっています。

k5…237	l0…240
k6…238	k2…234
k4…236	k3…235
l1…241	l2…242
g0…200	g2…202

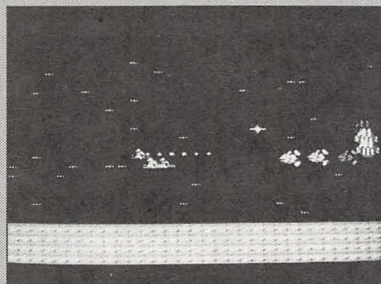
《第1表》変数表

X，Y	自機の座標
X1，Y1 / X2，Y2	敵の座標
LX，LY	ミサイルの座標
SX	スクロール座標
Z1～Z4	敵の増分
SC，HI	スコア，ハイスコア
RO	ラウンド

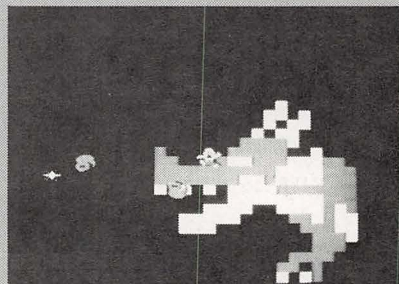


▲《写真1》GANジィ3のタイトル画面

▼《写真2》左側がサボタイ号。まずザコ飛行物体をやっつけろ



▼《写真3》これが巨大ドラゴンだ！ホラGANジィが操っているだろ



★セガ・マークIIIの音源パックが発売されるってうわさは本当!?しかも1万円でおつりがくるとか。（群馬県富岡市・福沢国昭17才）……【**編**：本当ですよ。価格は未定だけど，9月末には発売されます。】

GANジィ3のプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGSET1,1:CLS:PALETS 1,13,53,37,23:POKE&H4015,15:PALETB 0,13,48,39,22
20 RESTORE40:FORI=0TO4:READA$:LOCATE4,6+I:PRINTA$:NEXT
30 LOCATE5,13:PRINT"PUSH START BUTTON":LOCATE8,18:PRINTCHR$(180)"1987 ﾏﾂｹﾞﾁｬﾝ":G
OSUB530
40 DATA"K7K5K5L0K7K5K5L0K6K5K5L0   K5K5K5L0","K6   K6  K6K6  K6        K6","K6 K5K
2K4K5K5K3K6  K6    K5K5K3","K6  K6K6  K6K6  K6        K6","L1K5K5L2K6  K6K6  K6ｼﾞｲ
 K5K5K5L2"                            OK
50 IFSTRIG(0)<>1THEN50
60 SC=0:LE=3:RO=1:BS=0
70 X=80:Y=96:A=1:L=0:X1=255:X2=255:T1=1:T2=1:PALETB 0,13,48,39,22
80 FORI=0TO5:DEFSPRITEI,(-(I>0),1,-(I>0),-(I=0),0)="":NEXT:FORI=1TO24:POKE&H680+
I-1,ASC(MID$("ﾄﾞg0K7K7ｷﾞﾄﾞｹﾞﾋﾞXYZ｢ﾃﾞｸﾞﾊﾞｺﾞg0ｮg2ｶﾞｭｮｯｶﾞ",I,1)):NEXT
90 DEFMOVE(0)=SPRITE(10,7,3,8)
100 SCREEN1:CLS:FORJ=0TO31:POKE&H48,RND(31),RND(17):PRINTCHR$(206):FORI=0TO3:POK
E&H48,J,18+I+(J>29):PRINTCHR$(202):NEXT:NEXT:SCREEN0:VIEW
110 GOSUB390
120 IFL<50THENL=L+1:PAUSE3GOTO300
130 ONT1 GOTO140,160
140 Y1=Y1+(7-ABS(Z1))*A+SGN(Y-Y1):Z1=Z1+1:IFZ1>7 Z1=-7:A=-A
150 X1=X1-7-RO:GOTO180
160 X1=X1+SGN(X-X1)*RO
170 Y1=Y1+Z2:Z2=Z2+SGN(Y-Y1)*2
180 IFY1<24 Y1=24
190 IFY1>183 Y1=183
200 IFX1<0ORX1>240 SPRITET1:X1=239:Y1=RND(100)+60:Z1=0:Z2=0:T1=RND(2)+1:GOTO220
210 SPRITET1,X1,Y1
220 ONT2 GOTO230,240
230 X2=X2-10-RO:Y2=Y2+SGN(Y-Y2)*2:GOTO260
240 Z3=Z3+1:IFZ3>22 THENZ3=-22
250 X2=X2+Z3:Z4=Z4+SGN(Y-Y2):Y2=Y2+Z4
260 IFY2<24 Y2=24
270 IFY2>183 Y2=183
280 IFX2<0 ORX2>240 SPRITET2+2:X2=239:Y2=RND(100)+60:Z4=0:Z3=-22:T2=RND(2)+1:GOT
O300
290 SPRITET2+2,X2,Y2
300 IFL1=1ANDABS(LY-4-Y1)<12ANDABS(LX-X1)<24 L1=0:ERA1:SC=SC+1:GOSUB510
310 IFL1=1ANDABS(LY-4-Y2)<15ANDABS(LX-X2)<24 L1=0:ERA1:SC=SC+2:GOSUB520
320 IFABS(Y-4-Y1)<11ANDABS(X-X1)<14THEN480
330 IFABS(Y-4-Y2)<11ANDABS(X-X2)<14THEN480
340 POKE&H2005,SX:POKE&H2005,0:SX=SX+2+(SX>249)*251:BS=BS+1:IFBS=350THEN540
350 IFBS=300POKE&H4004,239,122,130,15
360 IF Y>166 THEN480
370 IFMOVE(0)=0ERA0
380 GOTO110
390 S=STICK(0)
400 IF(S AND1)ANDX<223 X=X+8
410 IF(S AND2)ANDX>0 X=X-8
420 IF(S AND8)ANDY>24 Y=Y-8
430 IF(S AND4)ANDY<168Y=Y+8
440 SPRITE0,X,Y
450 S=STRIG(0):IFL1=0ANDS=8 L1=1:LX=X:LY=Y:POKE&H4000,140,140,140,8
460 IFL1=1 LX=LX+16:POKE&H1290,LY,208,0,LX,LY,208,0,LX-8:IFLX>239 L1=0:ERA1
470 RETURN
480 POKE&H400C,15,255,255,15:POKE&H4004,0,0,0,0:SPRITE0:POSITION0,X,Y:MOVE0:ERA1
:L1=0:LE=LE-1:BS=BS-55:PAUSE150:ERA0
490 IFLE<1 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":HI=HI-(SC>HI)*(SC-HI):FORI=1TO7:SPRITEI:
NEXT:PAUSE150:GOTO10
500 GOTO70
510 SPRITET1:POSITION0,X1,Y1:MOVE0:Y1=RND(100)+60:X1=239:T1=RND(2)+1:POKE&H400C,
15,255,255,15:Z1=0:Z2=0:RETURN
520 SPRITET2+2:POSITION0,X2,Y2:MOVE0:Y2=RND(100)+60:X2=239:Z3=-22:Z4=0:T2=RND(2)
+1:POKE&H400C,15,255,255,15:RETURN
530 LOCATE0,0:PRINT"SCORE";RIGHT$("    "+STR$(SC),4)"00  HI-SCORE";RIGHT$("    "+S
TR$(HI),4)"00":RETURN
540 PALETB 0,13,48,33,2:CLS:CLS1:FORI=0TO6:SPRITEI+1:ERAI:NEXT
550 RESTORE570:FORI=0TO18:READA,B,C$:FORJ=0TOA:D=VAL("&H"+MID$(C$,J+1,1))
560 LOCATEB+J,I:PRINTCHR$(D+243+(D=0)*211):NEXT:NEXT
570 DATA0,21,B,3,20,BB0B,3,20,B0BB,3,19,B0BB,4,18,CCCCB,13,11,C00000CCCCC00B,15,
11,CC000CBACCCBBBCC,16,11,CCCCCCCCCCBBBBCCC,16,11,CCCCCCCAACBBBBCCC,16,11,A0A0A0
AAAACCCCCCC,10,17,AAAABBBBCCC
580 DATA12,15,AAAAA00BBBBCBC,14,13,AAAAA0000CCBCBB,14,13,AAA0000000CCCBB,3,24,CCC
B,3,24,CCC,3,22,CCCC,3,21,CC0C,3,21,A0AC
590 ONRO RESTORE610,620,630,640,650
600 READ L,M,N:PALETB 0,13,L,M,N
610 DATA48,33,2
620 DATA48,39,22
630 DATA16,1,0
640 DATA48,41,9
650 DATA48,38,9
660 DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)="":FORI=0TO1:DEFSPRITEI+2,(2,1,0,0,I)="":NEXT:POKE&H6
84,24,25,26,27,112,113,114,115,114,115,112,113:PALETS 2,13,22,22,22
670 SX=0:BY=96:B1=2:X1=136:X2=136:Y1=96:Y2=96:A=2:B=3:C=0:BD=0:
680 GOSUB390
690 POKE&H2005,0:POKE&H2005,SX:SPRITE1,132,BY-32
700 SX=SX+B1:BY=BY-B1:SX=SX+((SX>239)-(SX<0))*240
710 IFSX>15ANDSX<180B1=-B1
720 IFX1<78 C=1
730 X1=X1-4-RO*2:IFX1<0 X1=136:Y1=BY:POKE&H400C,10,100,205,160
740 IFC=1 X2=X2-4-RO*2:IFX2<0 X2=136:Y2=BY:POKE&H400C,10,100,205,160
750 SWAPA,B:SPRITEA,X1,Y1:SPRITEB,X2,Y2
760 IFABS(Y-4-Y1)<16ANDABS(X1-X)<16 ERA2:GOTO480
770 IFABS(Y-4-Y2)<16ANDABS(X2-X)<16 ERA2:GOTO480
780 IFL1=1ANDABS(LX-136)<12ANDABS(LY-4-BY)<16 GOSUB810
790 IFMOVE(2)=0 ERA2
800 GOTO680
810 DEFMOVE(2)=SPRITE(10,0,1,10):POSITION2,136,BY:MOVE2:L1=0:ERA1:POKE&H400C,15,
255,255,15:BD=BD+1
820 IFBD<RO*8 RETURN
830 FORI=2TO7:SPRITEI:ERAI-1:NEXT
840  FORI=0TO15:FORJ=0TO7:DEFMOVE(J)=SPRITE(10,0,2,10):POSITIONJ,RND(100)+100,RN
D(100)+BY-50:MOVEJ
850 POKE&H400C,1,200,255,14:PAUSE6:NEXT:NEXT
860 PAUSE50:PALETB 0,48,48,48,48:PAUSE50:POKE&H4004,0,0,0,0,0,0,0,0,15,255,255,1
5
870 FORI=0TO7:ERAI:SPRITEI:NEXT:PAUSE10:CLS:PALETB 0,13,48,48,48:LOCATE8,10:PRIN
T"ROUND CLAER!":BS=0:PAUSE200
880 SC=SC+10:RO=RO+1:IFRO<>6THEN70
890 CLS:GOSUB530:LOCATE6,5:PRINT"CONGRATULATIONS!!":PAUSE100:RESTORE910:FORI=0TO
3:READA,A$:LOCATEA,I*3+8:PRINTA$:PAUSE150:NEXT
900 GOTO900
910 DATA 5,YOU KILLED DRAGON,9,AND GANｼﾞｲ,4,THANKYOU AND GOODBY,10,THE END
```

★ファミリージョッキーには，なんと"ユウユウ"がいる。(大阪府枚方市・**さだを14才**)……【**編**：Yu-You先生が，頭をブルブルふるわせながらムチを入れても，1勝もできなかった馬です。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

サバイバル
SURVIVAL



川嵜　央智

PLAY

2億年の眠りから覚めた恐怖のドラゴン,「バービリアン」を殺すことがあなたの目的だ。

[8][2][4][6]で上下左右にあなたは動く。岩は通ることはできない。木が茂っているところに入ると自分の姿は木でかくれてしまう。この中に入っていると画面右のＬＩＦＥが減る。このＬＩＦＥは敵にふれると大きく減り,これが0以下になるとゲーム・オーバーとなる。

アイテムはリターン・キーで選択,スペース・キーで使用する。最初はハンマーしか持っていない(**第1図**)。

さて画面内には多くの岩がある。この中の一つがボ・ストーンと呼ばれる岩だ。他の岩と同様につぶすと画面右にボ・ストーンが表示される。これを遺跡のすべてのヒタイにはめこめばよいわけだ。一つはめこむと新たなボ・ストーンの出現を待たなくてはならない(ボ・ストーンは必ず木の上に出現する)。

つぎに画面右に表示されているＰＯＷの説明。これはゲーム中アイテムを買うための所持金と考えてほしい。このＰＯＷはゲーム中に岩をつぶすことによりときどき増える。

このようにしてすべての遺跡にボ・ストーンをはめこめば面クリアとなる。敵を殺すとたまに白いハートがでる。これを取るとＬＩＦＥが増える。殺された敵はまた現れる。敵を殺しまくってＬＩＦＥをかせぐのが必勝法だ。そして面クリアすると,原住民か,〝バービリアン〟の子供のどちらかと出会うことになる。

原住民との出会い

面クリアしたとき原住民に出会うとアイテムを売ってくれる。ＰＯＷがたらなければ,もちろん売ってくれない。ここで注意点がある。それはハンマーしか持っていないときはナイフしか買えず,そしてＦＯＯＤを買うときは必ずナイフを買っていなければならない。同様にライフルを買うときはナイフとＦＯＯＤをすでに買っていなくてはならないのである。

〝バービリアン〟の子供との出会い

バービリアンの子供を殺さなければつぎの面に進めない。ナイフ,ライフルで顔に数回ダメージを与えろ。

ハンマー	自分の向いている方向にある岩をつぶす。 数回ハンマーでたたかないと岩はつぶれない。
ナイフ	自分の向いている方向のとなりの敵を 殺す(または,ダメージを与える)。
FOOD	LIFEをある程度回復させる。
ライフル	弾がとぶ。ナイフより有利。

《第1図》アイテムの中には,ＰＯＷを消費するのもある

そしてついに

全14面クリアした後,バービリアンが出現する。こいつは今までとはくらべものにならない超巨大ドラゴンだ!!

GAME OVER

- ＬＩＦＥが0以下になったとき。
- 各面のタイムが0になったとき。

必勝法

ナイフを使うときは,待ちぶせしてスペース・キーを押しっぱなしにしておく。3面目などは,敵を殺しまくってＬＩＦＥをかせげ!!

《第1表》変数表

ＬＩ	……自分のＬＩＦＥ
ＥＬ	……ＰＯＷの数
ＳＴ	……ステージ
ＩＮ	……アイテムを持っている数

CHECKER FLAG

編:なかなかきれいな画面ですね。ゲームもまずまず遊べますし。

Dr.D:このゲームは,今流行のＡＲＰＧタイプだな。個々のキャラクターは良く作ってある。

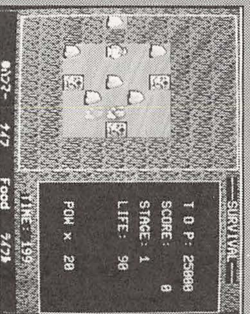
影:でも,いまいち単調で,あまりのめり込むようなゲームではありませんよ。

Dr.D:うーん!　影くんの言うことにも一理あるゾ!!　ただ単に石を取って,はめ込むだけではあまりにも単調になってしまう。せっかく何面かあるのだから,それぞれ特徴のある謎を入れればもっと楽しくなるゾ!!

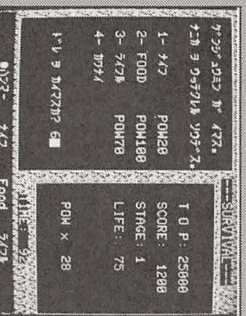
★私はアルカノイドでは1面で終わってしまうのに,ブロックギャルは初プレイで4面までいってしまった。私は変態か?(北海道札幌市・ＮＯＳＹ14才)……【**編**:はっきり言って変態では?**影**:これでキミも私の仲間だ!!】



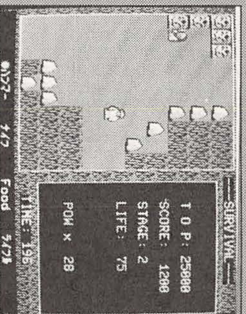
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!!



▼《写真2》中央左にいるのが自分。ボ・ストーンを早くつぶせ!!



▲《写真3》面クリアしたとき原住民に会える。アイテムを手に入れろ!!



▼《写真4》これは2面だ!! 岩の数が増えているのでむずかしいゾ!!

SURVIVALのプログラム・リスト

```
100 '●●●●●●●●●●● SURVIVAL ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 CLS:WIDTH40,25:RANDOMIZE(TIME):FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT
120 DIM M%(98),R%(98),K%(98),T%(31),P%(31),DX(5),DY(5)
130 FORI=0TO98:READ M%(I):NEXT:FORI=0TO98:READ R%(I):NEXT
140 FORI=0TO98:READ K%(I):NEXT:FORI=0TO31:READ T%(I):NEXT
150 FORI=0TO31:READ P%(I):NEXT:HS=25000!:GOSUB 2070
160 S=0:M=3:IN=1:T=1:EL=20:ST=1:LI=90
170 '●●●●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
180 FORY=0TO11:FORX=0TO19:PUT@(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),T%,PSET,4:NEXT:NEXT
190 LINE(15,7)-(336,168),PSET,7,B:LINE(16,8)-(335,167),PSET,2,BF:COLOR7
200 LINE(360,20)-(639,154),PSET,7,B:LINE(361,21)-(638,153),PSET,0,BF
210 LINE(2,172)-(637,189),PSET,0,BF:LOCATE8,22:PRINT"ﾊﾝﾏｰ    ﾅｲﾌ     Food    ﾗｲﾌﾙ"
220 GOSUB1490:GOSUB1540:GOSUB1550:GOSUB 630
230 GOSUB 1480
240 READ A$:FOR I=1TOLEN(A$)STEP4:FORJ=0TO3:B(J)=VAL(MID$(A$,I+J,1)):NEXT
250 FORY=B(1)TOB(3):FORX=B(0)TOB(2):LINE(16+X*32,8+Y*16)-(47+X*32,23+Y*16),PSET,
0,BF:PUT@(16+X*32,8+Y*16)-(47+X*32,23+Y*16),T%,PSET,4:A%(X,Y)=1:NEXT:NEXT:NEXT
260 READ B$:FORI=1TOLEN(B$)STEP2:FORJ=0TO1:C(J)=VAL(MID$(B$,I+J,1)):NEXT
270 PUT@A(16+C(0)*32,8+C(1)*16)-(47+C(0)*32,23+C(1)*16),R%,PSET:A%(C(0),C(1))=2
280 NEXT:P=0:READC$:FORI=1TOLEN(C$)STEP2:FORJ=0TO1:C(J)=VAL(MID$(C$,I+J,1)):NEXT
290 LINE(16+C(0)*32,8+C(1)*16)-(47+C(0)*32,23+C(1)*16),PSET,0,BF:PUT@(16+C(0)*32
,8+C(1)*16)-(47+C(0)*32,23+C(1)*16),P%,PSET,3:P=P+1:A%(C(0),C(1))=3:NEXT
300 K=0:READ D$:FORI=1TOLEN(D$)STEP2:FORJ=0TO1:XX(J)=VAL(MID$(D$,I+J,1)):NEXT
310 EX(K)=XX(0):EY(K)=XX(1):IF EX(K)<>0 AND EY(K)<>0 THEN PUT@A(16+EX(K)*32,8+EY
(K)*16)-(47+EX(K)*32,23+EY(K)*16),K%,PSET:A%(EX(K),EY(K))=4:K=K+1:NEXT ELSENEXT
320 READ M$:X=VAL(MID$(M$,1,1)):Y=VAL(MID$(M$,2,1))
330 JJ=0:VX=0:VY=1:DI=0:MV=0:FP=0:HV=0:HH=1:PC=0:LP=0:TM=200:PX=EX(0):PY=EY(0)
340 IF A%(X,Y)=0 THEN GOSUB 1420:GOSUB 1560 ELSE GOSUB 1560
350 '●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
360 I$=INKEY$:MV=MV+1:IF LP=1 THEN GOSUB 890
370 IF I$="2" AND Y<9 THEN DI=0:VX=0:VY=1 :GOSUB520
380 IF I$="4" AND X>0 THEN DI=0:VX=-1:VY=0:GOSUB520
390 IF I$="6" AND X<9 THEN DI=0:VX=1:VY=0 :GOSUB520
400 IF I$="8" AND Y>0 THEN DI=0:VX=0:VY=-1:GOSUB520
410 IF I$=CHR$(13) THEN GOSUB 610
420 IF I$=" " AND LP=0 THEN GOSUB 650
430 IF JJ=1 AND MV=3 THEN MV=0:GOSUB1140:MV=0:GOTO360
440 IF MV=3 THEN TM=TM-1:GOSUB 1560
450 IF K>0 AND MV=3 THEN GOSUB 930:MV=0:Q=0 ELSE IF MV=3 THEN MV=0
460 IF A%(X,Y)=4 THEN GOSUB 1620
470 IF FP=0 THEN GOSUB 500
480 IF A%(X,Y)=1 THEN LI=LI-.2:GOSUB 1550
490 GOTO 360
500 OX=INT(RND(1)*10):OY=INT(RND(1)*10):IF A%(OX,OY)=1 THEN FP=1:A%(OX,OY)=5:GOS
UB 1430:RETURN ELSE RETURN
510 '●●●●●●●●●●● MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
520 TI=0:A=A%(X+VX,Y+VY)
530 IF A=0ORA=1ORA=4 THEN 540 ELSE IF A=3ANDHV=1 THEN TI=1:GOSUB 560:RETURN ELSE
 IF A=6 THEN BEEP:LI=LI+INT(RND(1)*10)+5:GOSUB 1550:A%(X+VX,Y+VY)=0ELSE RETURN
540 IF A%(X,Y)=0 THEN LINE(16+X*32,8+Y*16)-(47+X*32,23+Y*16),PSET,2,BF
550 X=X+VX:Y=Y+VY:IF A%(X,Y)=0 AND TI=0 THEN GOSUB1420:RETURN ELSE RETURN
560 PAINT(32+(X+VX)*32,10+(Y+VY)*16),5,3:HV=0:FP=0:S=S+400:GOSUB 1530
570 A%(X+VX,Y+VY)=2:LINE(560,104)-(591,119),PSET,0,BF:PC=PC+1:IF PC=P THEN V=INT
(RND(1)*2)+1 ELSE RETURN
580 IF ST=1 OR ST=13 THEN V=1 ELSE IF ST=14 THEN V=0
590 IF V=1 THEN 1270 ELSE JJ=1:GOSUB1080:RETURN
600 '●●●●●●●●●●●●● INVENTORY ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 IF T=IN THEN I$=" ":COLOR3:LOCATE T*7,22:PRINT I$:T=0
620 I$=" ":COLOR3:LOCATE T*7,22:PRINT I$:T=T+1:IF T=5 THEN T=1:GOSUB 630:RETURN
630 I$="●":COLOR3:LOCATE T*7,22:PRINT I$:RETURN
640 '●●●●●●●●●●●●● ACTION ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
650 IF X+VX<0ORX+VX>9ORY+VY<0ORY+VY>9 THENRETURNELSE ON T GOTO660,730,850,870
660 IF A%(X+VX,Y+VY)=2 THEN BR=2 ELSE IF A%(X+VX,Y+VY)=5 THEN BR=5 ELSE  RETURN
670 IF DI=0 THEN RD=INT(RND(1)*5)+5:DI=1 ELSE RD=RD-1:PLAY"T150L32V15O3C"
680 IF RD=0 AND BR=2 THEN GOSUB 700:GOSUB710:RETURN
690 IF RD=0 AND BR=5 THEN GOSUB 700:GOSUB840:RETURN ELSE RETURN
700 AX=X+VX:AY=Y+VY:GOSUB 1460:A%(X+VX,Y+VY)=0:RETURN
710 RW=INT(RND(1)*3):IF RW=1 THEN S=S+100*(INT(RND(1)*2)+1):GOSUB 1530:RETURN
720 IF RW=2 THEN EI=INT(RND(1)*5)+5:FOR I=1 TO EI:EL=EL+1:FOR J=0TO500:NEXT:PLAY
"v13t170o4c32":GOSUB 1540:NEXT:RETURN ELSE RETURN
730 IF JJ=0 THEN PLAY"T150O8V15SOB32"
740 IF A%(X+VX,Y+VY)<>4 THEN RETURN
750 AX=X+VX:AY=Y+VY
760 S=S+50:GOSUB 1530:IF JJ=1 THEN 780
770 BEEP:FOR I=0 TO K:IF AX=EX(I) AND AY=EY(I) THEN 820 ELSE NEXT:RETURN
780 COLOR=(5,2):DD=DD+1:FORI=0TO500:NEXT:COLOR=(5,5)
790 IF DD<ST+1 THEN RETURN ELSE LOCATE 1,14:COLOR7:PRINT"You Killed TheDRAGON"
800 LOCATE4,8:PRINT"-STAGE CLEAR-":LOCATE4,10:PRINT" BONUS ";ST*1000:S=S+ST*1000
810 GOSUB 1530:FORI=0TO300:COLOR=(2,7):PLAY"T200V14O1L64C":COLOR=(2,2):NEXT:ST=S
T+1:IF ST=15 THEN GOTO 1650 ELSE 180
820 GOSUB1460:G=INT(RND(1)*4):IF G<>1 THEN A%(EX(I),EY(I))=0 ELSE A%(EX(I),EY(I)
)=6:SYMBOL(16+EX(I)*32,8+EY(I)*16),"♥",3,2,7
830 EX(I)=PX:EY(I)=PY:RETURN
840 HV=1:OX=17:OY=6:GOSUB1430:RETURN
850 IF EL<5 THEN RETURN
860 EL=EL-5:GOSUB 1540:LC=INT(RND(1)*4)+5:FORI=1TO LC:LI=LI+1:PLAY"T255O5C64":GO
SUB 1550:FORZ=0TO50:NEXT:NEXT:RETURN
870 IF EL=0 THEN RETURN ELSE LP=1:LX=X+VX:LY=Y+VY:EL=EL-1:GOSUB 1540
```

★山本山は上から読むと山本山だが，下から読むと「まやともまや」だ!!どーだ!!知らなかっただろう。(千葉市・千葉市立稲毛高羽球部員15才)……【編：これ！私が中学生のときはやったギャグですよ。Dr.D：わしゃ知らん!!】

```
880 GOSUB 1470:HX=VX:HY=VY:RETURN
890 GOSUB 1470:LX=LX+HX:LY=LY+HY:IF LX<0ORLX>9ORLY<0ORLY>9 THEN LP=0:RETURN
900 IF A%(LX,LY)=2 OR A%(LX,LY)=3 OR A%(LX,LY)=5 THEN LP=0:RETURN
910 IF A%(LX,LY)=4 THEN LP=0:AX=LX:AY=LY:GOTO 760 ELSE GOSUB 1470:RETURN
920 '●●●●●●●●●●● ENEMY ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
930 IF Q=K THEN RETURN
940 FX=0:FY=0:R=INT(RND(1)*ST)+1:IF R=1 THEN GOSUB 1030:GOTO 980
950 IF HH=1 THEN HH=2 ELSE HH=1
960 IF HH=1 AND EX(Q)<>X THEN IF EX(Q)>X THEN FX=-1 ELSE FX=1
970 IF HH=2 AND EY(Q)<>Y THEN IF EY(Q)>Y THEN FY=-1 ELSE FY=1
980 F=A%(EX(Q)+FX,EY(Q)+FY):IF F=1ORF=2ORF=3ORF=5THEN Q=Q+1:FX=0:FY=0:GOTO930
990 LINE(16+EX(Q)*32,8+EY(Q)*16)-(47+EX(Q)*32,23+EY(Q)*16),PSET,2,BF
1000 A%(EX(Q),EY(Q))=0:EX(Q)=EX(Q)+FX:EY(Q)=EY(Q)+FY
1010 PUT@A(16+EX(Q)*32,8+EY(Q)*16)-(47+EX(Q)*32,23+EY(Q)*16),K%,PSET
1020 A%(EX(Q),EY(Q))=4:Q=Q+1:FX=0:FY=0:GOTO930
1030 R=INT(RND(1)*4)+1:ON R GOSUB 1040,1050,1060,1070:RETURN
1040 IF EY(Q)>0 THEN FY=-1:RETURN ELSE RETURN
1050 IF EX(Q)>0 THEN FX=-1:RETURN ELSE RETURN
1060 IF EY(Q)<8 THEN FY=1 :RETURN ELSE RETURN
1070 IF EX(Q)<8 THEN FX=1 :RETURN ELSE RETURN
1080 '●●●●●●●●●● DRAGON ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1090 COLOR=(2,0):COLOR=(4,4):GOSUB1480:LINE(16,8)-(335,167),PSET,2,BF
1100 SOUND7,&HA7:SOUND6,&H01:SOUND8,&H50:SOUND11,0:SOUND12,5:SOUND13,14
1110 FOR OX=1 TO 4:OY=1:GOSUB 1440:A%(OX,OY)=3:DX(OX)=OX:DY(OX)=OY:NEXT
1120 OX=5:OY=1:A%(OX,OY)=4:GOSUB 1450:DX(5)=OX:DY(5)=OY:GOSUB1420
1130 DM=0:RX=0:RY=0:JJ=1:DD=0:RETURN
1140 IF DM=0 THEN GX=X:GY=Y:DM=1:XO=0
1150 IF XO=0 THEN IF DX(5)=GX THEN XO=1 ELSE XO=0:GOSUB 1180
1160 IF XO=1 THEN IF DY(5)=GY THEN XO=0:DM=0:RETURN ELSE XO=1:GOSUB 1190
1170 GOTO1200
1180 IF DX(5)>GX THEN RX=-1:RETURN ELSE RX=1:RETURN
1190 IF DY(5)>GY THEN RY=-1:RETURN ELSE RY=1:RETURN
1200 AX=DX(1):AY=DY(1):IF ST<>14 THEN A%(DX(1),DY(1))=0:GOSUB 1460
1210 AX=DX(5):AY=DY(5):GOSUB 1460:OX=DX(5):OY=DY(5):GOSUB 1440
1220 FORI=1TO4:DX(I)=DX(I+1):DY(I)=DY(I+1):NEXT:DX(5)=DX(5)+RX:DY(5)=DY(5)+RY
1230 OX=DX(5):OY=DY(5):GOSUB 1450:A%(DX(5),DY(5))=4:A%(DX(4),DY(4))=3
1240 IF DX(5)=X AND DY(5)=Y THEN GOSUB 1620
1250 RX=0:RY=0:RETURN
1260 '●●●●●●●●●●● SHOP ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1270 LINE(16,8)-(335,167),PSET,0,BF:COLOR=(4,7)
1280 COLOR7:LOCATE2,2:PRINT"ｹﾞﾝｼﾞｭｳﾐﾝ ｶﾞ ｲﾏｽ｡":LOCATE2,4
1290 PRINT"ﾅﾆｶ ｦ ｳｯﾃｸﾚﾙ ｿｳﾃﾞｽ｡":LOCATE3,7:PRINT"1- ﾅｲﾌ      POW20"
1300 LOCATE3,9:PRINT"2- FOOD      POW100":LOCATE3,11:PRINT"3- ﾗｲﾌﾙ      POW70"
1310 LOCATE3,13:PRINT"4- ｶﾜﾅｲ":LOCATE3,17:INPUT"ﾄﾞﾚ ｦ ｶｲﾏｽｶ":IT
1320 BY=0:ON IT GOTO 1340,1360,1380
1330 CLS:COLOR=(4,4):ST=ST+1:GOTO180
1340 IF IN=1 THEN MO=20:GOSUB1400 ELSE BEEP:GOTO1310
1350 IF BY=1 THEN IN=2:EL=EL-MO:GOSUB 1540:GOTO1330 ELSE 1310
1360 IF IN=2 THEN MO=100:GOSUB1400 ELSE BEEP:GOTO1310
1370 IF BY=1 THEN IN=3:EL=EL-MO:GOSUB 1540:GOTO1330 ELSE 1310
1380 IF IN=3 THEN MO=70:GOSUB1400 ELSE BEEP:GOTO1310
1390 IF BY=1 THEN IN=4:EL=EL-MO:GOSUB 1540:GOTO1330 ELSE 1310
1400 IF EL-MO<0 THEN BEEP:BY=0:RETURN ELSE BY=1:RETURN
1410 '●●●●●●●●●●● PUT CHR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1420 PUT@A(16+X*32,8+Y*16)-(47+X*32,23+Y*16),M%,PSET:RETURN
1430 PUT@A(16+OX*32,8+OY*16)-(47+OX*32,23+OY*16),R%,PSET:RETURN
1440 PUT@(16+OX*32,8+OY*16)-(47+OX*32,23+OY*16),T%,PSET,5:RETURN
1450 PUT@(16+OX*32,8+OY*16)-(47+OX*32,23+OY*16),P%,PSET,5:RETURN
1460 LINE(16+AX*32,8+AY*16)-(47+AX*32,23+AY*16),PSET,2,BF:RETURN
1470 LINE(24+LX*32,12+LY*16)-(39+LX*32,19+LY*16),XOR,7,BF:RETURN
1480 FORY1=0TO9:FORX1=0TO9:A%(X1,Y1)=0:NEXT:NEXT:RETURN
1490 '●●●●●●●●●●● SCORE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1500 LOCATE22,1:COLOR7:PRINT"---SURVIVAL---"
1510 COLOR7:LOCATE25,5:PRINTUSING"T O P:######":HS
1520 COLOR7:LOCATE25,9:PRINTUSING"STAGE:##":ST
1530 COLOR7:LOCATE25,7:PRINTUSING"SCORE:######":S:RETURN
1540 LOCATE25,16:COLOR5:PRINT"POW ";:COLOR7:PRINTUSING"x####":EL:RETURN
1550 COLOR5:LOCATE24,11:PRINTUSING" LIFE:####":LI:IF LI<0 THEN 1570 ELSE RETURN
1560 LOCATE24,20:COLOR7:PRINTUSING"TIME:####":TM:IF TM=0 THEN 1570 ELSE RETURN
1570 '●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1580 COLOR=(4,2):LINE(16,8)-(335,167),PSET,0,BF:SYMBOL(60,75),"GAME OVER",3,2,7
1590 PLAY"T17005V14L4R8DD8C04BA2A","T17006V14L4R8GG8FED2D","T17004V15G1A2A"
1600 IF S>HS THEN HS=S:LOCATE2,16:COLOR7:PRINTUSING"HIGH SCORE:######":HS
1610 FORI=0TO7500:NEXT:CLS:COLOR=(4,4):GOSUB 2070:GOTO160
1620 LI=LI-5:COLOR=(4,2):COLOR=(2,2):FORI=0TO900:NEXT:COLOR=(4,4)
1630 IF JJ=1 THEN COLOR=(2,0):GOSUB 1550:RETURN ELSE GOSUB 1550:RETURN
1640 '●●●●●●●●●●● ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1650 FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:FORI=0TO199:LINE(0,I)-(639,I),PSET,0:LINE(0,199-
I)-(639,199-I),PSET,0:NEXT:LOCATE10,5:COLOR7:PRINT"- CONGRATULATIONS ! -"
1660 CIRCLE(300,95),30,3:PAINT(300,95),3:LINE(0,100)-(639,199),PSET,1,BF:LINE(28
0,101)-(320,101),PSET,3:FORI=0TO200:PSET(INT(RND(1)*639),INT(RND(1)*99),6):NEXT
1670 X=9:Y=10:GOSUB1420:PLAY"T8003L16V14S0CR8ER8CR8ER8DR8FR8DR8FR8S13D2"
1680 LOCATE12,13:PRINT"ﾊﾞｰﾋﾞﾘｱﾝ ﾊ ｼﾝﾀﾞ｡":LOCATE2,19:PRINT"ｼﾞﾝﾙｲ ﾆ ﾌﾀﾀﾋﾞ ﾍｲﾜ ｶﾞ ｵ
ﾄｽﾞﾚﾀ｡   The End. ":FORI=0TO10000:NEXT:GOTO 1590
1690 '●●●●●●●●●●● CHR DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1700 DATA 0,0,7,-8192,127,-512,0,0,0,0,192,768,2032,4064,3199,-400,6399,-200
1710 DATA 14591,-228,255,-256,255,-512,126,-1024,60,-1024,1020,32640,0,0,-32
1720 DATA 2047,-505,-8065,-897,-449,-239,6399,-993,-1985,-7993,-3313,-14397
1730 DATA -15389,-28921,-7951,7680,120,15872,124,7680,120,-29184,113,-8066
1740 DATA -1017,-4036,-993,-4096,15,-2048,15,0,0,7,-8192,127,-512,1,4096,7
1750 DATA -16384,192,768,2032,3040,3191,-5008,6351,-3272,14591,-228,7935,-136
1760 DATA 3584,112,126,-1024,60,-1024,1020,32640,0,0,0,0,0
1770 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,-16384,127,-4096,2047,-1024,4095,-512,4095,-256
1780 DATA 8191,-256,8191,-128,8191,-64,16383,-64,16383,-128,1,-512,0,0,-1,-1
1790 DATA -1,-1,-1,-1,-8,4095,-253,-31745,-3984,255,-6656,63,-14152,63,-32512
1800 DATA 31,-28160,31,4608,15,512,15,0,7,0,3,0,1,-128,3,0,0,0,0,0,0,0,0,3
1810 DATA -32768,127,-32768,2047,16384,4089,-24576,4000,20480,8148,10240,8170
1820 DATA 4096,8180,8192,16360,4096,15696,10240,0,20480,0,0,0,0,0
1830 DATA 0,0,8192,0,8192,0,28762,0,28799,-8192,28799,-4096,64,4096,0,0,0,0
1840 DATA 3584,3840,7680,16256,7168,-512,127,-256,63,-256,56,32256,0,0,2047,-1
1850 DATA 9200,511,415,63,4159,-7649,4096,15,4096,7,12303,3,6175,-32765,15,3
1860 DATA -29184,3843,-25088,16259,-25600,-509,-16257,-253,-961,-249,-2504
1870 DATA 32263,-4093,31,0,0,8192,0,8217,0,28720,-8192,28678,0,28799,-4096
1880 DATA 12400,-4096,6246,24576,48,-16384,3584,768,7680,1920,7168,7680,0
1890 DATA 14336,3072,0,1592,32256,0,0,0,0,0
1900 DATA -13891,-13155,-9059,-12547,-29671,-25443,-21304,7177,-21056,-25469
1910 DATA -24125,-29550,12743,15570,-20025,20928,-18042,26052,-17850,29894
1920 DATA -27554,28838,17486,28718,-20274,29390,29136,29126,29654,25028,27598
1930 DATA 977,0,0,4095,-2736,8184,6824,14432,1076,12384,520,16376,7508,12319
1940 DATA -2044,12419,-16316,16379,-14680,16379,1364,9183,1732,12415,-21996
1950 DATA 16256,104,16279,-5932,16382,-21844,0,0
1960 '●●●●●●●●●●● MAP DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1970 DATA 0092031928998397,2354455627,437547,65,25,7092939467993959
1980 DATA 8473626160384858,0001021020,11,65,2127318182873777,4353634445556564
1990 DATA 54,3209,00,30633669,1407354555658185,2627282976777879,54,59,00395099
2000 DATA 1234084146474954 6883,4042434548,,44,2277,22722777,427557,7954,95
2010 DATA 0022709233660729 7799,11811888,50040549,1541,59,60933769
2020 DATA 30313233343540414243444504051415 2425,2072189921,11,03,0099
2030 DATA 419263457689,101112131415 1617,,00,7099,1341432417606264 6668,00
2040 DATA 1102223033,90,0399,1131517191,1030507090012141 6181,5292,02
2050 DATA 0000505090900909 59599999,15,34455465,418458,05,3072739727690226
2060 DATA 1020800111218191829233435363344454643545556536465666071708181978889879
89,00909909,,49,4242,43,41,1882,99
2070 '●●●●●●●●●●● DEMO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2080 RESTORE1970:COLOR=(4,0):LINE(47,9)-(639,45),PSET,4,BF
2090 FORI=0TO3:SYMBOL(100+I*3,15),"SURVIVAL",7,4,1:NEXT:COLOR7:FORI=1TO3
2100 SYMBOL(240+I,120),"TOP:",2,1,7:SYMBOL(200+I,150),"HIT [RETURN] KEY",2,1,7
2110 SYMBOL(180+I,55),"(1987) BY.KAWASAKI",2,1,1:NEXT
2120 LOCATE 19,15:PRINTUSING"######":HS
2130 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13)THEN CLS:COLOR=(4,4):RETURN
2140 FORI=120TO639STEP32:FORJ=0TO1:LINE(I,15)-(I+31,45),XOR,4,BF:NEXT:NEXT
2150 GOTO 2130
```

★ぼくはよく公園でサングラスとマスクをつけたわら人形にクギを打ち込んであるのをよく見ます。なぜかなー！（長崎県東彼杵郡・**中村大介**）……**【影：わら人形なんてひどいゾ!! リカちゃんかバービーちゃんならもっとひどい!!】**

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

サブマリン
Submarine イ-888

TANKRO



内　容

第二次世界大戦も後半に入り，ヨーロッパ戦線では連合軍のノルマンジー上陸によってドイツ地上軍は苦境に立たされた。それはUボートを中心とする海軍にとっても例外ではなかった。

そのころ，日本とドイツの軍事技術交流のための最後の特務艦としてイ-888は日本からドイツに派遣された。日本の酸素魚雷や特攻兵器の設計図を持って……。無事ドイツに到着したのだが，そのあとジブラルタル海峡は封鎖され，通過不可能となり，日本への帰還はいちじるしく困難となった。イ-888艦長であるアナタは，戦列に加わることにした。愛する日本に帰るために……。

遊びかた

潜水艦を操って，連合軍の駆逐（くちく）艦，輸送船を沈め，輸送船20隻以上とスコアを10,000点以上取らなければならない。中には赤十字の船も通るが沈めればスコアが0となる。

また，燃料がなくなればゲーム・オーバー。さらに潜水時間も2分間しかなく，一度潜水したら2分以内に水面に浮上しなければならない。そして，魚雷はYが50以上にならなければ発射できない。当然爆雷に当たるとダメだし，安全深度を超えると艦は耐えられない。

操作方法

テンキー[2][4][6][8]で各方向の速度を制御する。

[Z]，[X]，[C]で魚雷発射，スペース・キーで一斉発射ができる（このゲームでは魚雷は無限にでる）。

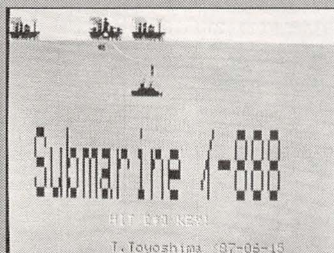
入力方法

そのままどうぞ。これといって言うことはない。

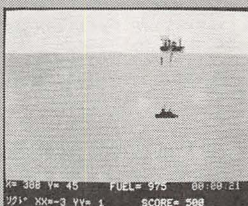
改造他

改造は，好きなようにどうぞ。少しいじるだけで自分好みのものができるのではないだろうか。

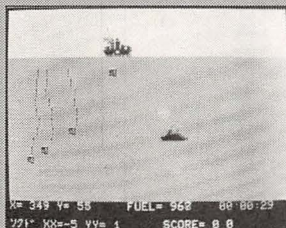
苦心点は，時間がないこと，浪人の上に学費をだすためのバイトなどでまとまった時間がない。ゆえに，一時はあきらめていた作りかけのゲームのグレード・アップをはかった。まあ，2日ぐらいで作ったにしてはいいできじゃないのかなあ。



▲《写真1》タイトル画面。自分の艦は潜水艦のイ-888だ!!



▲《写真2》やった!!魚雷が命中したゾ!!20隻沈めるんだ!!



▲《写真3》おっと!!敵の爆雷攻撃だ!!うまくかわせ!!

▼《写真4》爆雷に当たってしまった!!ゲーム・オーバー



《第1表》変数表

A%～F%…	グラフィック・データ用
X，Y………	潜水艦の座標
XX，YY…	速度
FUEL，FF…	燃料
RX，RY…	敵の座標
RXX，RYY…	敵の速度
AA…………	敵の状態
EX，EY…	魚雷の座標
SC…………	スコア
EE…………	魚雷の状態
PX，PY…	爆雷の座標
SS…………	輸送船撃沈数
PP…………	爆雷の状態
RR…………	敵艦船の種類

★

★　★

★この前，斉藤由紀ちゃんとデートしたぜ！もう最高!!夢の中だけど……。(香川県善通寺市・沙羅魔伝14才)……
【影：うーん斉藤由紀ちゃんとは君の友人か？本物は由貴ちゃんだぜ!!名前をまちがえるとはチェックが甘い!!】

```
10 'SUB-888        TANKRO TOYOSHIMA
20 GOTO 710
30 ' ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
40 ' ｼﾞｶﾝ ﾅﾄﾞﾉ ｼｮﾘ
50 IF Y=40 THEN TIME$="00:00:00" ELSE IF TIME$>"00:01:50" THEN COLOR 2 ELSE COLO
R 6
60 IF SS=>20 AND SC=>10000 THEN 620 ELSE IF Y=143 AND LL=1 THEN BEEP:GOTO 610
70 LOCATE 30,20:PRINT TIME$:IF TIME$>"00:02:00" THEN BEEP:GOTO 610
80 IF Y>130 THEN COLOR 2:LL=1 ELSE LL=0:COLOR 5
90 LOCATE 0,20:PRINT"X=";X;"Y=";(Y-40):LOCATE0,22:PRINT"ｿｸﾄﾞ XX=";XX;"YY=";YY
100 FF=FF-(SQR(XX*XX+YY*YY)/5):FUEL=INT(FF):IF FUEL<10 THEN COLOR 2 ELSE COLOR 7
110 LOCATE 17,20:PRINT"FUEL=";FUEL:IF FF<0 THEN BEEP:GOTO 610
120 LOCATE 22,22:COLOR7:PRINT"SCORE=";SC
130 ' ｾﾝｽｲｶﾝ ｲﾄﾞｳ
140 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 230
150 IF I$="4" THEN XX=XX-1 ELSE IF I$="6" THEN XX=XX+1
160 IF I$="8" THEN YY=YY-1 ELSE IF I$="2" THEN YY=YY+1
170 ' ｷﾞｮﾗｲ ﾊｯｼｬ!
180 IF (I$="Z" OR I$="z") AND EE(1)=0 THEN EE(1)=1
190 IF (I$="X" OR I$="x") AND EE(2)=0 THEN EE(2)=1
200 IF (I$="C" OR I$="c") AND EE(3)=0 THEN EE(3)=1
210 IF I$=" " AND EE(1)+EE(2)+EE(3)=0 THEN EE(1)=1:EE(2)=1:EE(3)=1
220 ' ｾﾝｽｲｶﾝ ｲﾄﾞｳ ｼｮﾘ
230 LINE(X,Y)-(X+63,Y+15),PSET,1,BF
240 X=X+XX:IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>576 THEN X=576
250 Y=Y+YY:IF Y<40THEN Y=40 ELSE IF Y>143 THEN Y=143
260 PUT@A(X,Y)-(X+63,Y+15),D%,PSET
270 ' ｷﾞｮﾗｲ ﾊｯｼｬ ｼｮﾘ
280 FOR I=1 TO 3:IF EE(I)=1 AND Y>50 THEN 290 ELSE 300
290 EE(I)=2:EX(I)=X+20*I-20:EY(I)=Y-8:PUT@A(EX(I),EY(I))-(EX(I)+15,EY(I)+7),E%,P
SET
300 NEXT
310 ' ｷﾞｮﾗｲ ｲﾄﾞｳ ｼｮﾘ
320 FOR I=1 TO 3:IF EE(I)=2 THEN 330 ELSE 410
330 LINE(EX(I),EY(I))-(EX(I)+15,EY(I)+7),PSET,1,BF:EY(I)=EY(I)-8:IF EY(I)<40 THE
N EY(I)=40
340 PUT@A(EX(I),EY(I))-(EX(I)+15,EY(I)+7),E%,PSET
350 ' ｷﾞｮﾗｲ ﾒｲﾁｭｳ ｼｮﾘ
360 IF EY(I)=40 AND AA=1 AND (EX(I)-RX)>=-7 AND (EX(I)-RX)<47 THEN 370 ELSE 400
370 BEEP:AA=0:SYMBOL(EX(I),EY(I)-8),"*",2,2,2:IF RR=1 THEN SC=SC+100 ELSE IF RR=
2 THEN SC=0 ELSE SC=SC+500:SS=SS+1
380 FOR T=1 TO 2000:NEXT
390 SYMBOL(RX,RY),"█",8,2,5:SYMBOL(RX,RY+16),"█",8,1,1
400 IF EY(I)=40 THEN EE(I)=0:SYMBOL(EX(I),EY(I)),"█",2,1,1
410 NEXT
420 ' ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ｼｮﾘ
430 IF AA=0 THEN 440 ELSE 460
440 AA=1:RR=INT(RND(1)*3)+1
450 RX=0:RY=24
460 LINE(RX,RY)-(RX+63,RY+15),PSET,5,BF:IF RR=1 THEN 640 ELSE IF RR=2 THEN 660 E
LSE 680
470 RX=RX+RXX:IF RX<0 THEN RX=0 ELSE IF RX>576 THEN RX=576:AA=0:SYMBOL(RX,RY),"█
",8,2,5:GOTO 500
480 IF RR=1 THEN 650 ELSE IF RR=2 THEN 670 ELSE 690
490 ' ﾃｷ ﾊﾞｸﾗｲ ｼｮﾘ
500 IF RR=1 THEN 510 ELSE 520
510 NNN=INT(RND(1)*5)+1:IF PP(NNN)=0 THEN PP(NNN)=1:PX(NNN)=RX+15:PY(NNN)=40
520 FOR I=1 TO 5:IF PP(I)=1 THEN 530 ELSE 560
530 SYMBOL(PX(I),PY(I)),"█",2,1,1:PY(I)=PY(I)+8:PX(I)=PX(I)+INT(RND(1)*21)-10:IF
 PX(I)<0 THEN PX(I)=0 ELSE IF PX(I)>624 THEN PX(I)=624
540 IF PY(I)-Y<16 AND PY(I)-Y>=0 AND PX(I)-X<47 AND PX(I)-X>=-7 THEN 580 ELSE IF
 PY(I)>152 THEN PP(I)=0:PY(I)=152:SYMBOL(PX(I),PY(I)),"█",2,1,1:GOTO 560
550 PUT@A(PX(I),PY(I))-(PX(I)+15,PY(I)+7),F%,PSET
560 NEXT:GOTO 50
570 ' ｹﾞｰﾑ ｴﾝﾄﾞ ｼｮﾘ
580 BEEP:SYMBOL(PX(I),PY(I)-7),"*",6,4,2:SYMBOL(200,100),"GAME OVER",5,4,7:FOR T
=1 TO 5000:NEXT
590 CLS:SYMBOL(50,170),"REPLAY HIT [*] KEY!",3,2,6
600 I$=INKEY$:IF I$="*" THEN 860 ELSE 600
610 SYMBOL(200,100),"GAME OVER",5,4,7:FOR T=1 TO 5000:NEXT:GOTO 590
620 SYMBOL(250,100),"YOU WON!!",5,4,7:FOR T=1 TO 5000:NEXT:GOTO 590
630 ' ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
640 RXX=INT(RND(1)*40)*SGN(X-RX):GOTO 470
650 PUT@A(RX,RY)-(RX+63,RY+15),A%,PSET:GOTO 500
660 RXX=INT(RND(1)*40)-2:GOTO 470
670 PUT@A(RX,RY)-(RX+63,RY+15),B%,PSET:GOTO 500
680 RXX=INT(RND(1)*30)-2:GOTO 470
690 PUT@A(RX,RY)-(RX+63,RY+15),C%,PSET:GOTO 500
700 ' ｶﾞﾒﾝ ﾂﾞｸﾘ & ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
710 CLS:WIDTH40,25:DIMA%(200),B%(200),C%(200),D%(200),E%(100),F%(100),EE(3),EX(3
),EY(3),PP(5),PX(5),PY(5)
720 LINE(0,0)-(639,39),PSET,5,BF:LINE(0,40)-(639,199),PSET,1,BF
730 FOR I=24 TO 39:READ D$:FOR J=160 TO 223:PSET(J,I,VAL(MID$(D$,J+1-160,1))):NE
XT:NEXT
740 GET@A(160,24)-(223,39),A%,G:FOR I=24 TO 39:READ D$:FOR J=0 TO 63
750 PSET(J,I,VAL(MID$(D$,J+1,1))):NEXT:NEXT:GET@A(0,24)-(63,39),B%,G
760 FOR I=24 TO 39:READ D$:FOR J=240 TO 303:PSET(J,I,VAL(MID$(D$,J+1-240,1))):NE
XT:NEXT
770 GET@A(240,24)-(303,39),C%,G:FOR I=64 TO 79:READ D$:FOR J=240 TO 303
780 PSET(J,I,VAL(MID$(D$,J+1-240,1))):NEXT:NEXT:GET@A(240,64)-(303,79),D%,G
790 FOR I=56 TO 63:READ D$:FOR J=272 TO 287:PSET(J,I,VAL(MID$(D$,J+1-272,1))):NE
XT:NEXT
```

★86年7月号50ページの〝課外授業〟で変なことを想像したのは，私と影さんとTOMMYさんだけではないはず。(宮城県桃生郡・まこと★みのる15才)……【影：TOMMY先生っていやらしい。TOMMY：影さんこそ…。】

```
800 GET@A(272,56)-(287,63),E%,G:FOR I=40 TO 47:READ D$:FOR J=176 TO 190
810 PSET(J,I,VAL(MID$(D$,J+1-176,1))):NEXT:NEXT:GET@A(176,40)-(190,47),F%,G
820 SYMBOL(50,100),"Submarine イ-888",4,7,0
830 SYMBOL(200,180),"T.Toyoshima '87-06-15",2,1,2
840 SYMBOL(200,160),"HIT [*] KEY!",2,1,6
850 I$=INKEY$:IF I$="*"THEN GOTO 860 ELSE BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:BEEP 0:GOT
O 850
860 RANDOMIZE(TIME/4):FOR I=1 TO 3:EE(I)=0:NEXT:FOR I=1 TO 5:PP(I)=0:NEXT
870 CLS:SYMBOL(50,100),"GAME START!!",6,5,7:FOR I=1 TO 500:NEXT:BEEP:CLS
880 TIME$="00:00:00":X=500:Y=40:AA=0:SC=0:SS=0:XX=0:YY=0:RX=0:RY=0:FF=1000
890 LINE(0,0)-(639,39),PSET,5,BF:LINE(0,40)-(639,159),PSET,1,BF:GOTO 50
900 ' ｶﾝｾﾝ DATA
910 DATA 0707070707070707070707555555500555555555555555555555555555555555
920 DATA 7070700070007070707070055550000000055555555555555555555555555555
930 DATA 0707070707070007070000055555550055555555555555555555555555555555
940 DATA 0707777070707000007070705550000000005555555555555555555555555555
950 DATA 7077770707000707000000555000000000000055555555555555555555555555
960 DATA 7707707705575050222222225550000000000055555555555555555555555555
970 DATA 5555555555555550000000055500000000005550000000555555555555555555
980 DATA 5555555000000552222222255500000000005550000000000000500000055555
990 DATA 5500000000000055000000005500000000000550000000555555000000000005
1000 DATA 5555550000000055000000000550000000000005000000000555550000055555
1010 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1020 DATA 5000000000000000000000011117772222000000000000000000000000100105
1030 DATA 5500000000000000000000011117772222000000000000000000000000111115
1040 DATA 5550000000000000001110000000000000000000000000000000001010101551
1050 DATA 5511222222222222222212212122222222222122222212122222211121115 15
1060 DATA 1515122222222222221122122222222222221122222111112222221121211111
1070 DATA 5070700707070707070707075555555555555555555555555555555555555555
1080 DATA 5707070770707070707070707555555555555555555555550555055505555555
1090 DATA 7077270700770707070707070755555555555555555555555055055055555555
1100 DATA 5720202700070707070070700077555555555555555555550505055555555555
1110 DATA 5707270700550000000550000000055555555555555555000555555555555555
1120 DATA 5777777005522222255000200055555000000055555555000555555555555555
1130 DATA 5555555005500000005502222205550000000000055555000555555555555555
1140 DATA 5555555005500000005500020005550101010100555555000555555555555555
1150 DATA 5555555005500000005500000005550010101010555555000555555555555555
1160 DATA 5555555005500000005500000005550000000000555555000555555555555555
1170 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1180 DATA 5000000000000000000000000000000000000000000000000000000000100105
1190 DATA 5500000000000000000000000000000000000000000000000000000000111115
1200 DATA 5550000000000000001110000000000000000000000000000000001010101551
1210 DATA 5511222222222222222212212122222222222122222212122222211121115 15
1220 DATA 1515122222222222221122122222222222221122222111112222221121211111
1230 DATA 5707070707070707070707070555555555555555555555555555555555555555
1240 DATA 5011707070707070707070707555555555555555555555550555055505555555
1250 DATA 5511772707070707070707070555555555555555555555555055055055555555
1260 DATA 5511772070707070707070707055555555555555555555550505055555555555
1270 DATA 5555555005500000005500000005555555555555555555000555555555555555
1280 DATA 5555555005522222225500000005555500000005555555000555555555555555
1290 DATA 5555555005500000005522222225550000000000055555000555555555555555
1300 DATA 5555555005500000005500000005550101010100555555000555555555555555
1310 DATA 5555555005500000005500000005550010101010555555000555555555555555
1320 DATA 5555555005500000005500000005550000000000555555000555555555555555
1330 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1340 DATA 5000000000000000000000000000000000000000000000000000000000100105
1350 DATA 5500000000000000000000000000000000000000000000000000000000111115
1360 DATA 5550000000000000001110000000000000000000000000000000001010101551
1370 DATA 5511222222222222222212212122222222222122222212122222211121115 15
1380 DATA 1515122222222222221122122222222222221122222111112222221121211111
1390 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1400 DATA 1111111111111111111111110111111111111111111111111111111111111111
1410 DATA 1111111111111111111111110111111111111111111111111111111111111111
1420 DATA 1111111111111111111111110111111111111111011111111111111111111111
1430 DATA 1111111111111111111111110111111111111111011111111111111111111111
1440 DATA 1111111111111110000000011111111111110001111111111111111111111111
1450 DATA 1111111111111110000000011111111111110001111111111111111111111111
1460 DATA 1111111111111110000000011111111111101001111111111111111111111111
1470 DATA 1111111111111000000000000000000000000000000011111111111111111111
1480 DATA 1111111111100000000000000000000000000000000000111111111111111111
1490 DATA 1000000000000000000000000000000000000000000000000000111111111111
1500 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000001100011111
1510 DATA 1000000000000000000000000000000000000000000000000000000000011111
1520 DATA 1100000000000000000000000000000000000000000000000000111100011111
1530 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1540 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1550 DATA 111110051111111
1560 DATA 111110000011111
1570 DATA 111150000011111
1580 DATA 111110000051111
1590 DATA 115110050011111
1600 DATA 111110000011511
1610 DATA 111510101011111
1620 DATA 111111000115111
1630 DATA 111111151111111
1640 DATA 111111111151111
1650 DATA 144544444444441
1660 DATA 140004000400051
1670 DATA 140004005040041
1680 DATA 540004000405041
1690 DATA 144444444440445
1700 DATA 111115111111111
```

★オェッ。気持ちワリー。郵便配達の車に酔っちまったぜ。(兵庫県揖保郡・**たこさん16才**)……【**編**:そう言えばこのハガキやけに黄ばんでますね。**影**:ひっく。たしかにそうだな。**編**:だめですよ影さん!昼間っから酔っちゃ。】

FP-1000/1100用

THE STRANGE WORLD（ザ ストレンジ ワールド）

高木　弘樹



STORY

ある秋のよく晴れた日，あなたは野原を散歩していました。すると，どこからともなく聞こえてくる声らしき音に誘われ，知らず知らずのうちに大きな神殿の前に立っていました。中に入ると，一つの大きな宝石があり，それを手に取ってみると，その宝石から雷のような光が放たれたのです。

ふっと気付くとあなたは見知らぬ空間にいたのです。

内　容

画面上には数種類のブロックと"⚠"があります。"⚠"は見てのとおり針で，その上に落ちると死んでしまいます。ブロックは□，[↓]，[←]，[↑]，[→]の種類があり，□は普通のブロックで，それ以外のブロックはその方向に移動して行きます。それらのブロックを利用して，出口へ行くと面クリアとなります。ただし，自分が移動ブロックの上にいるとき，ブロックまたはカベにぶつかると死にますよ。

また，あるところへ行くとあるところへ宝箱がでます。

キー操作

キー操作は[4]と[6]だけです。[G]でギブアップです。

P. S.

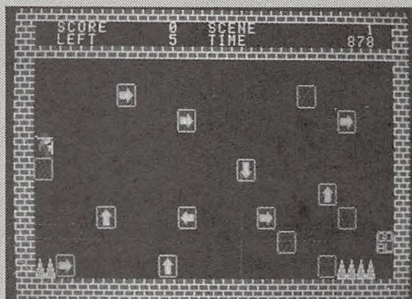
宝箱は，無理に取ったりすると，はまります。それとその宝を取らなければ，クリアできない面もあります。また6面では，あるテクニックを使わないとクリアできません。

《第1表》変数表

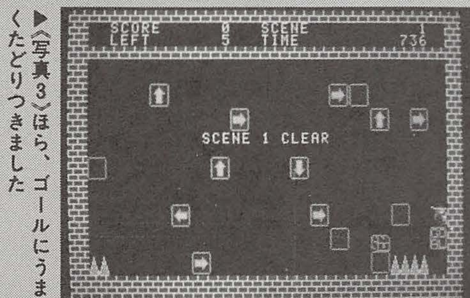
X，Y	自分の位置	TI	タイム
IX，IY	宝箱出現位置	SC	スコア
ME	面数	IT	アイテム種類
YO	残り数	CR	クリスタルのフラグ
I，O，P	FOR～NEXT	BO	ブーツのフラグ
K$	キー入力	ME(X,Y)	面状態記憶
F	方向	ST	ブーツ・ステップ数



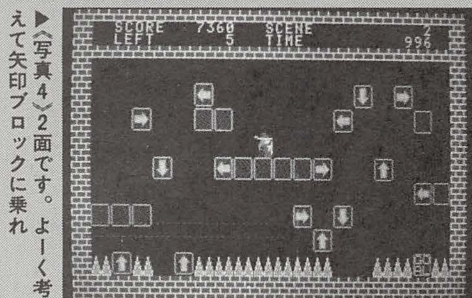
◀《写真1》タイトル画面。キャラクターの紹介です



◀《写真2》1面。矢印ブロックをうまく使おう

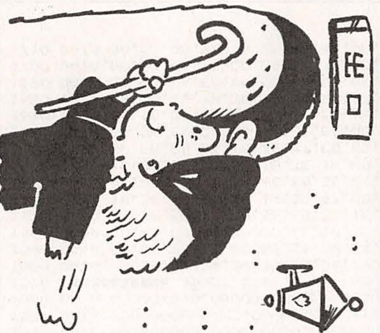


▶《写真3》ほら，ゴールにうまくたどりつきました



▶《写真4》2面です。よーく考えて矢印ブロックに乗れ

★影さん，読者のみんなにいくらバカにされてもくじけてはいけない。君には昨日がある。そして，僕には明日があるのだから……。(神奈川県・**中嶋朋英**)……【**影**：私は明日はないものと，今日を大事に生きてるのさ。】



CHECKER FLAG

編：移動ブロックを利用して，出口へ行くという一種の思考型ゲームですね。

Dr.D：FPでは，こういうゲームが合ってるのかもしれんな。

編：キースキャンが悪いから追いかけやシューティングとかのアクション・ゲームには向いていないということですか？

Dr.D：いやそういうわけではないんだが…。まあ，FPユーザーの奮起に期待しよう。

THE STRANGE WORLDのプログラム・リスト

```
10 '*************************************
20 '***       THE STRANGE WORLD        ***
30 '***  by Hiroki.Takagi 1987 3.15    ***
40 '*************************************
50 CLEAR 2000,&HEFFF:WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z:BEEP OFF
60 SC!=0:ME=1:TI=1000:CR=0:BO=0:F=0:YO=5:ST=0
70 CL$="  "+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+"  "
80 IF PEEK(&HF000)<>&HC5 OR PEEK(&hF460)<>&H41 THEN GOSUB 1120
90 GOSUB 1190:GOSUB 1010:GOSUB 850:GOSUB 1100
100 GOSUB 1260:GOTO 260
110 '■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■
120 K$="":I=0:WHILE (I<9 AND K$=""):K$=INKEY$:I=I+1:WEND:CALL&H0703
130 IF K$="G" THEN KI=3:GOTO 680
140 TI=TI-2:GOSUB 1070:IF TI<=0 THEN KI=1:GOTO 680
150 FL=(ME(X,Y+1)<>0 AND ME(X,Y+1)<>6)
160 IF K$<>"" THEN PRINTCSR(X*2,(Y+1)*2);CL$
170 IF BO=1 THEN GOSUB 530:GOTO 120
180 Z1=ME(X-1,Y):Z2=ME(X+1,Y):K1=(Z1=0 OR Z1=8 OR Z1=9):K2=(Z2=0 OR Z2=8 OR Z2
=9)
190 X=X+((K$="4")*(K1<>0)*(FL<>0))-((K$="6")*(K2<>0)*(FL<>0))
200 F=ABS(K$<>"6" AND K$="4")-(F=1 AND K$<>"4" AND K$<>"6")
210 ON ME(X,Y) GOTO ,,,,,,,450,470
220 ON ME(X,Y+1)+1 GOTO 280,260,290,330,370,410,440,600,280,460
230 GOSUB 260:GOTO 120
240 CALL&HF000,,FF,,(Y+2)*512+X*2:IF ME(X,Y)=0 THEN CALL&HF000,,F,,(Y+1)*512+X
*2
250 RETURN
260 CALL&HF000,,F,,(Y+1)*512+X*2:GOTO 120
270 '■■■■■■■■■■ ｲﾄﾞｳ ｼｮﾘ ■■■■■■■■■■
280 PRINTCSR(X*2,(Y+1)*2)CL$:Y=Y+1:CALL&HF000,,F,,(Y+1)*512+X*2:GOTO 120
290 IF ME(X,Y+2)<>0 THEN 230
300 PRINTCSR(X*2,(Y+1)*2);CL$:ME(X,Y+1)=0:ME(X,Y+2)=2:Y=Y+1
310 FF=6:GOSUB 240:IF ME(X,Y)<>0 THEN KI=0:GOTO 680
320 GOTO 230
330 IF ME(X-1,Y+1)<>0 THEN 230
340 PRINTCSR(X*2,(Y+1)*2);CL$;CSR(X*2,(Y+2)*2);CL$:ME(X,Y+1)=0:ME(X-1,Y+1)=3
350 X=X-1:FF=3:GOSUB 240:IF ME(X,Y)<>0 THEN KI=0:GOTO 680
360 GOTO 230
370 IF ME(X+1,Y+1)<>0 THEN 230
380 PRINTCSR(X*2,(Y+1)*2);CL$;CSR(X*2,(Y+2)*2);CL$:ME(X,Y+1)=0:ME(X+1,Y+1)=4
390 X=X+1:FF=4:GOSUB 240:IF ME(X,Y)<>0 THEN KI=0:GOTO 680
400 GOTO 230
410 PRINTCSR(X*2,(Y+2)*2)CL$:ME(X,Y+1)=0:ME(X,Y)=5
420 Y=Y-1:FF=5:GOSUB 240:IF ME(X,Y)<>0 THEN KI=0:GOTO 680
430 GOTO 230
440 KI=0:GOTO 680
450 BEEP:CALL&HF000,,8,,(IY+1)*512+IX*2:ME(IX,IY)=9:ME(X,Y)=0:GOTO 230
460 Y=Y+1
470 ME(X,Y)=0:ON IT GOTO 480,490,500,510,520
480 BEEP:SC!=SC!+1000:GOSUB 1040:GOTO 230
490 BEEP:YO=YO+1:GOSUB 1060:GOTO 230
500 BEEP:TI=TI+100:GOSUB 1070:GOTO 230
510 BEEP:ST=0:BO=1:GOTO 230
520 BEEP:CR=1:GOTO 230
530 X=X+((K$="6")*(ME(X+1,Y)=0))-((K$="4")*(ME(X-1,Y)=0))
540 Y=Y+((K$="2")*(ME(X,Y+1)=0))-((K$="8")*(ME(X,Y-1)=0))
550 F=ABS(K$<>"6" AND K$="4")-(F=1 AND K$<>"4" AND K$<>"6")
560 CALL&HF000,,F,,(Y+1)*512+X*2
570 ST=ST-(K$<>""):IF ST>10 THEN BO=0
580 RETURN
590 '■■■■■■■■■■ SCENE CLEAR ■■■■■■■■■■
600 IF ME=10 AND CR=0 THEN KI=2:GOTO 680
610 PRINTCSR(13,10)"SCENE";ME;"CLEAR"
620 FOR I=100 TO 0 STEP -2:BEEPON:BEEPOFF
630 FOR O=0 TO I:NEXT O,I:ME=ME+1
640 IF ME=11 THEN 800
650 SC!=SC!+TI*10
660 GOSUB 1010:GOSUB 1100:GOTO 100
670 '■■■■■■■■■■ You are dead ■■■■■■■■■■
680 IF KI=0 THEN PRINTCSR(13,10)"You are dead"
690 IF KI=1 THEN PRINTCSR(13,10)"Time over !!"
700 IF KI=2 THEN PRINTCSR(13,10)"You are ZAP!"
710 IF KI=3 THEN PRINTCSR(13,10)"Give up !!!!"
720 CALL&H0703:YO=YO-1:FOR I=0 TO 999:BEEP:NEXT:GOSUB 1060
730 IF YO=<0 THEN 770
740 PRINTCSR(8,12)"Challenge a same scene"
750 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOSUB 1100:GOTO 100
760 '■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■
770 PRINTCSR(14,12)"GAME OVER";CSR(12,14)"Try again (Y/N)?";:K$=INPUT$(1)
780 IF K$="Y" THEN 10 ELSE CLS:END
790 '■■■■■■■■■■ ALL SCENE CLEAR■■■■■■■■■■
800 FOR I=0 TO 100:BEEP:NEXT:GOSUB 1100
810 PRINTCSR(12,10)"Congratulations !";CSR(8,12)"You are all scene clear!"
820 FOR I=0 TO 999:BEEP:NEXT
830 GOTO 830
840 '■■■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■
850 COLOR 4:PRINTCSR(7,5)"*** THE STRANGE WORLD ***":COLOR 7
860 CALL&HF000,,0,, 7*256+5*2:CALL&HF000,,7,,10*256+5*2
870 CALL&HF000,,8,,13*256+5*2:CALL&HF000,,9,,16*256+5*2
880 PRINTCSR(15,8)"..... You";CSR(15,11)"..... Trap"
890 PRINTCSR(15,14)"..... Treasure box";CSR(15,17)"..... Goal"
900 PRINTCSR(10,19)"HIT ANY KEY TO START"
910 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(&H1B) THEN 940
920 IF K$<>"" THEN RETURN ELSE 910
930 '■■■■■■■■■■ SCENE SELECT ■■■■■■■■■■
940 SE$="":PRINTCSR(10,19)SPC(21);CSR(10,19)"INPUT SCENE No.?";
950 K$=INPUT$(1):IF K$=CHR$(13) THEN 980
960 IF K$<"0" OR K$>"9" THEN 950
970 PRINTCSR(26+LEN(SE$),19);K$;:SE$=SE$+K$:BEEPON:BEEPOFF:GOTO 950
980 IF VAL(SE$)<1 OR VAL(SE$)>10 THEN ME=1 ELSE ME=VAL(SE$)
990 GOSUB 1010:RETURN
1000 '■■■■■■■■■■ SC,HI,LE,TI ■■■■■■■■■■
1010 PRINTCSR(2,1)SPC(36);CSR(2,2)SPC(36)
1020 PRINTCSR(4,1)"SCORE";CSR(19,1)"SCENE"
1030 PRINTCSR(4,2)"LEFT";CSR(19,2)"TIME"
1040 LOCATE 10,1:PRINTUSING"######";SC!
1050 LOCATE 34,1:PRINTUSING"##";ME
```


★はじめてこのハガキをだすので，この欄になにを書けばいいのかわからない。とくに質問や感想はないから，なにも書きませんでした。(群馬県館林市・鎌田尚之14才)……【影：しっかり，スペースとりやがって。】

```
1060 LOCATE 14,2:PRINTUSING"##";YO
1070 LOCATE 32,2:PRINTUSING"####";TI
1080 RETURN
1090 '■■■■■■■■■■ SCREEN CLEAR ■■■■■■■■■■
1100 FOR I=4 TO 21:PRINTCSR(2,I)SPC(36):NEXT:RETURN
1110 '■■■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ & ｷｬﾗｸﾀｰﾃﾞｰﾀ ﾒﾓﾘｶｷｺﾐ ■■■■■■■■■■
1120 RESTORE 1580
1130 FOR I=0 TO 70:SU=0
1140 FOR O=0 TO 15:READ A$:S=VAL("&H"+A$):SU=SU+S:POKE I*16+O+&HF000,S
1150 NEXT:READ S$:S=VAL("&H"+S$)
1160 IF S<>SU THEN PRINT "Error in";I*10+1580:BEEP:END
1170 NEXT:RETURN
1180 '■■■■■■■■■■ ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■
1190 DEFCHR$(254)="EFEFEF00FEFEFE00":COLOR 2,7
1200 A$=STRING$(40,"▒")
1210 FOR I=0 TO 3:PRINTCSR(0,I);A$:NEXT
1220 PRINTCSR(0,22);A$;CSR(0,23);A$;
1230 FOR I=4 TO 21:PRINTCSR(0,I)"▒▒";CSR(38,I)"▒▒";:NEXT
1240 :COLOR 7,0:RETURN
1250 '■■■■■■■■■■ SCENE ﾃﾞｰﾀ ﾃﾝｶｲ & ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■
1260 RESTORE (1370+(ME-1)*20):ERASE N$,M$,ME:DIM ME(20,15)
1270 P(0)=10:P(1)=2:P(2)=6:P(3)=3:P(4)=4:P(6)=7:P(7)=9:P(8)=10:P(5)=5
1280 FOR I=1 TO 9:READ M$(I):NEXT
1290 FOR I=1 TO 9:FOR O=1 TO 9
1300 N$(I)=N$(I)+RIGHT$("00"+STR$(ASC(MID$(M$(I),O,1))-48),2):NEXT O,I
1310 FOR I=1 TO 9:FOR O=1 TO 18
1320 P=VAL(MID$(N$(I),O,1)):IF P(P)<>10 THEN CALL&HF000,,P(P),,(I+1)*256*2+O*2
1330 ME(O,I)=P:NEXT O,I:READ IX,IY,X,Y,IT:CR=0:BO=0:TI=1000
1340 FOR I=0 TO 20:ME(I,0)=1:ME(I,10)=1:NEXT
1350 FOR I=0 TO 10:ME(0,I)=1:ME(19,I)=1:NEXT:RETURN
1360 '■■■■■■■■■■ SCENE DATA ■■■■■■■■■■
1370 DATA 000000800,00X000100,000400040,000000000,:0000D000,0000000b0
1380 DATA 050304010,000000:07,p00b000@1,15,8,1,4,1
1390 DATA 000000000,003000240,0X1:00N0:,000000000,0200;>0b0,_00000000
1400 DATA ::000XD00,000005000,qlhrrr0r!,10,4,9,4,3
1410 DATA 000000000,080000000,01:;050X0,:0000000:,0:0:N4506,000000001
1420 DATA 0200Xb0X0,0bD00000A,505004001,8,2,1,3,2
1430 DATA 000000000,00000000:,030Xd3400,000000000,00b0_0400,:000:000:
1440 DATA 1b0000407,005040b00,rrrrrrrrr,17,5,1,5,1
1450 DATA 000000000,0:00B000;,w00010S00,001005X00,0bN00;00N,000b5:000
1460 DATA 0000f0000,0001:0000,q??;;;;eq,10,8,18,1,2
1470 DATA 000000000,w13:N0001,00000:000,000@10000,X00101:10,000:00000
1480 DATA 0b0300000,050004008,qlqllllcc,16,4,18,1,4
1490 DATA 000000000,000000N00,;>1b00000,0000q2000,0005qb01:,000000000
1500 DATA 000X0v000,00_0000b0,rr@X005rr,18,4,1,2,3
1510 DATA 000000000,00010X001,DN0X0D0X0,000000000,4000?0000,000000300
1520 DATA 000530011,8000040bv,;?qrrX506,3,8,1,8,1
1530 DATA 080000000,01:1:1000,000N40000,000000000,0b0N40050,000000000
1540 DATA 005b00000,000000000,rrrrrp007,9,1,8,1,2
1550 DATA 000000000,<2240000D,0000::::8,000000001,000040000,000000001
1560 DATA b0003X0v0,0b0000000,r0bbb5031,18,5,1,1,5
1570 '■■■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ & ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■■■■■■
1580 DATA C5,29,29,29,29,29,E5,D1,29,19,11,B0,F0,19,11,70,05D5 'ヽ
1590 DATA 99,01,96,00,ED,B0,C1,3E,27,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,0852 '|ﾏ
1600 DATA CD,A4,07,3E,E0,CD,66,18,3E,E3,CD,66,18,3E,1D,CD,0775 '|ﾖ
1610 DATA 66,18,3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E6,CD,66,0623 '|ﾚ
1620 DATA 18,3E,E9,CD,66,18,3E,47,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,CD,083B '|ｺﾞ
1630 DATA A4,07,3E,E1,CD,66,18,3E,E4,CD,66,18,3E,1D,CD,66,0710 '|･
1640 DATA 18,3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E7,CD,66,18,05D6 '|ﾃﾞ
1650 DATA 3E,EA,CD,66,18,3E,17,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,CD,A4,0898 '||
1660 DATA 07,3E,E2,CD,66,18,3E,E5,CD,66,18,3E,1D,CD,66,0686 '|ﾀ
1670 DATA 3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E8,CD,66,18,3E,05FD '|｡
1680 DATA EB,CD,66,18,3E,77,CD,E5,07,C9,00,00,00,00,00,00,056D '｣
1690 DATA E0,80,E6,F8,00,00,00,80,00,00,00,06,F8,00,00,00,04BC
1700 DATA 00,00,06,F8,C0,E0,E0,70,03,0F,0F,7F,14,5E,4E,47,0595
1710 DATA 00,00,00,7F,14,5E,4E,40,00,00,00,7F,17,1F,4F,40,02C3
```

```
1720 DATA C0,A0,60,B0,50,A0,50,A8,00,00,00,00,00,00,00,00,0458
1730 DATA 30,10,10,00,00,00,00,00,7F,7F,5F,5F,5F,5E,3F,7E,0386
1740 DATA 78,70,50,50,40,40,00,00,78,70,50,50,40,40,00,00,0410
1750 DATA C0,F0,F0,FE,28,7A,72,E2,00,00,00,FE,28,7A,72,02,07A8
1760 DATA 00,00,00,FE,E8,F8,F2,02,07,01,67,1F,00,00,00,01,0461
1770 DATA 00,00,60,1F,00,00,00,00,00,00,60,1F,03,07,0F,0E,0125
1780 DATA FE,FE,FA,FA,FA,7A,FC,7E,1E,0E,0A,0A,02,02,00,00,0722
1790 DATA 1E,0E,0A,0A,02,02,00,00,03,05,06,0D,0A,05,0A,15,008D
1800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0C,08,08,00,00,00,00,00,001C
1810 DATA FE,55,AB,55,AB,55,AB,55,FE,01,01,01,01,01,01,01,0558
1820 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3F,55,6A,55,6A,55,6A,55,02D1
1830 DATA 3F,40,40,40,40,40,40,40,00,00,00,00,00,00,00,00,01FF
1840 DATA AB,55,AB,55,AB,55,FE,00,01,01,01,01,01,01,FE,00,0502
1850 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,6A,55,6A,55,6A,55,3F,00,027C
1860 DATA 40,40,40,40,40,40,3F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01BF
1870 DATA FE,55,AB,55,EB,D5,0B,05,FE,01,01,41,61,F1,F9,FD,08AC
1880 DATA 00,00,00,00,00,20,F0,F8,3F,55,6A,55,6A,5F,70,50,04E4
1890 DATA 3F,40,40,40,40,5F,5F,5F,00,00,00,00,00,0F,0F,0F,027A
1900 DATA 0B,D5,EB,55,AB,55,FE,00,F9,F1,61,41,01,01,FE,00,07AA
1910 DATA F0,20,00,00,00,00,00,00,70,5F,6A,55,6A,55,3F,00,039C
1920 DATA 5F,5F,40,40,40,40,3F,00,0F,00,00,00,00,00,00,00,020C
1930 DATA FE,55,AB,55,AB,FD,07,05,FE,01,01,01,01,FD,FD,FD,0800
1940 DATA 00,00,00,00,00,F8,F8,3F,55,6A,55,6B,55,68,50,04BB
1950 DATA 3F,40,40,41,43,47,4F,5F,00,00,00,00,00,02,07,0F,0250
1960 DATA 07,FD,AB,55,AB,55,FE,00,FD,FD,01,01,01,01,FE,00,06FE
1970 DATA F8,00,00,00,00,00,00,00,68,55,6B,55,6A,55,3F,00,0373
1980 DATA 4F,47,43,41,40,40,3F,00,07,02,00,00,00,00,00,00,01E2
1990 DATA FE,55,AB,55,2B,15,3B,35,FE,01,81,C1,E1,F1,F9,E1,08F0
2000 DATA 00,00,00,80,C0,E0,C0,C0,3F,55,6A,55,6A,54,6E,56,0675
2010 DATA 3F,40,40,41,43,47,4F,43,00,00,00,00,01,03,01,01,0222
2020 DATA 2B,35,2B,35,EB,55,FE,00,E1,E1,E1,E1,E1,01,FE,00,0862
2030 DATA C0,C0,C0,C0,00,00,00,00,6A,56,6A,56,6B,55,3F,00,057F
2040 DATA 43,43,43,43,43,40,3F,00,01,01,01,01,00,00,00,00,01D2
2050 DATA FE,55,EB,35,2B,35,2B,35,FE,01,E1,E1,E1,E1,E1,E1,0978
2060 DATA 00,00,00,C0,C0,C0,C0,C0,3F,55,6B,56,6A,56,6A,56,0695
2070 DATA 3F,40,43,43,43,43,43,43,00,00,00,01,01,01,01,01,0216
2080 DATA 3B,15,2B,55,AB,55,FE,00,F9,F1,E1,C1,81,01,FE,00,07DA
2090 DATA C0,E0,C0,80,00,00,00,00,6E,54,6A,55,6A,55,3F,00,055F
2100 DATA 4F,47,43,41,40,40,3F,00,01,03,01,00,00,00,00,00,01DE
2110 DATA 00,00,00,08,08,08,14,1C,00,00,00,08,08,08,14,1C,0090
2120 DATA 00,00,00,08,08,08,14,1C,00,00,00,08,08,08,14,1C,0090
2130 DATA 00,00,00,08,08,08,14,1C,00,00,00,08,08,08,14,1C,0090
2140 DATA 14,2A,36,2A,55,EB,D5,7F,14,2A,36,2A,55,EB,D5,7F,0664
2150 DATA 14,2A,36,2A,55,EB,D5,7F,14,2A,36,2A,55,6B,55,7F,0564
2160 DATA 14,2A,36,2A,55,6B,55,7F,14,2A,36,2A,55,6B,55,7F,0464
2170 DATA 00,00,00,00,00,FE,BB,B5,00,00,00,00,00,FE,11,21,039E
2180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,2B,56,00A0
2190 DATA 00,00,00,00,00,1F,23,46,00,00,00,00,00,00,00,00,0088
2200 DATA AB,7D,FB,75,AB,77,AC,F0,23,2D,F1,21,21,23,2C,F0,0818
2210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,6A,55,7F,57,6E,57,6A,7F,0343
2220 DATA 40,40,7F,46,46,46,40,7F,00,00,00,00,00,00,00,00,0290
2230 DATA FE,41,A9,55,89,15,83,55,FE,3D,43,03,63,43,7D,01,0658
2240 DATA 00,3C,42,02,62,42,7C,00,3F,41,4A,54,4A,54,60,55,0411
2250 DATA 3F,5E,61,61,61,61,5E,40,00,1E,21,21,21,21,1E,00,037F
2260 DATA B3,15,A9,01,A9,15,FE,00,3D,43,43,7F,43,43,FE,00,05C4
2270 DATA 3C,42,42,7E,42,42,00,00,6A,54,6A,54,6A,40,3F,00,0427
2280 DATA 41,41,41,41,41,7F,3F,00,01,01,01,01,01,3F,00,00,0247
```

★ ★

★この前はじめてＯＦに載った僕は，お祝いに友達からあるものを買ってもらいました。それは「ヒンシュク」さっ!!（宮城県名取市・**御府野定蓮16才**）……【**影：**私なんて，お頭(かしら)付きのヒンシュクかってるぜ。】

JR-100用

迷宮洞窟(めいきゅうどうくつ)
～ばしこん2～

Yass



はじめに

JR-100でメトロイドみたいなゲームはできないかなあ，と思い，がんばって完成させたのが，このゲームです。メイズ・パズル・アクション・ゲームといったところでしょうか。

友人にやらせたら，「むずかしいゲームだ」と言っていました。私はそれほどむずかしいとは思いませんが，やはりリストが長めなだけに，簡単にエンディングまで行けたらおもしろくありませんからね。何度かやれば，コツがわかってくると思いますけど。

ストーリー

前作で探検したところはいったい何だったのだろうか。半年後，その場所は悪党ツタンカームの基地の一つだったということがわかった。そして，さらに，彼は地下洞窟に広大な本部基地を築いているということもわかった。

そこで，あなたはツタンカームを倒すべく洞窟内部へ向かう……。

内容

Z X で左右へ動かし，・でキック，スペース・キーでジャンプで，キーを離せば，その時点で落下します。

画面下には，アイテムの有無と，自分のパワー，小ボスとツタンカーム用のパワーが表示されています。

ゲーム内容は，どこかにあるアイテムを手に入れ，パワーアップして，どこかにいる最後の敵のデカキャラ，ツタンカームと対決するというものです。倒したら上へ脱出してください。エンディングです。

また，このゲームはキャラを自在に動かす器用さと，少しばかりの頭脳，反射神経が要求されます。

敵の攻撃を受けたり，トゲの上に乗ったりするとパワーが減り，もちろん，パワーがなくなれば「ゲーム・オーバー」です。

アイテムについて

アイテムの袋をければ，アイテムを取ることができます。種類はつぎの三つです。

★ハイ・ジャンプ

1ブロック分高くジャンプ可能になる。

★スーパー・キック

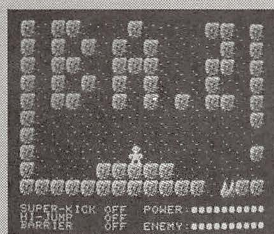
キックで，となりに何もないブロックをふき飛ばせるようになる。

★バリア

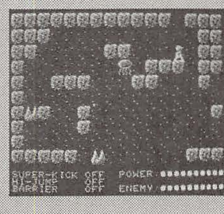
ダメージが半分になる。

注意!!

マシン語チェックサムがついていますが，打ち込んだらSAVEしましょう。



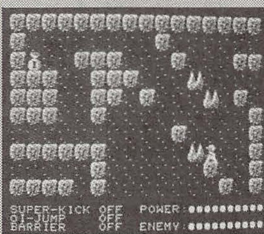
◀《写真1》ゲーム・スタート!!中央にいるのが主人公のキャラクターだ!!



◀《写真2》こいつが最初の敵キャラだ!!キックで倒せばパワー+1



▶《写真3》こいつはおばーKだ!!しつこく追ってくるので早めに勝負



▶《写真4》おーっとアイテムだ!!これはどんな効力があるのか?

《第1表》主な変数表

X1，X	自分の座標
Y1，Y	敵の座標
H	自分の向いている方向
P	PEEK用
U，U1，U2，U3	USR用
F	ジャンプ中のフラグ
E	落下中のフラグ
B	ダメージを受けたかのフラグ
V	自分のパワー
V1	小ボス，ツタンカームのパワー
R	自分のいる画面
L1，L2，L3	アイテムの有無
T	ジャンプの高さ
G(n，m)	GOSUB用

《第2表》マシン語アドレス

$3F00～	キャラクター表示
$3F0C～	キー入力
$3F20～	PCGへデータ転送
$3F41～$3F66	画面表示用

★僕は3年以上もベー○マ○トを使っているが，今まで蚊が落ちて死んでいるのを見たことがない。(山梨県甲府市・6月号の176ページのSの友達S13才)……【影：それはたぶんキミの家に蚊がいないからだよ。ちゃんちゃん。】

それから，ＲＵＮすると何か字がでてきます。電源を入れてはじめてＲＵＮしたのなら[2]のキーを押してください。データをメモリに落としますので。1分とちょっと時間がかかります。

つぎからＲＵＮするときは[1]のキーを押してくれればゲーム・スタートです。

プログラムは…

自分のキャラクターのデータはマシン語で転送しています。これによって数多くのパターンが使えるようになりました。

リストは流れがわかりずらくて，少し長いかな。でもある程度はゲーム内容上しかたがないのです（内容が悪いといわれたらそれまでだが）。

迷宮洞窟のプログラム・リスト

```
1 REM ◆◆◆
2 REM  MEIKYU DOUKUTSU (BASICON 2)   1987 6/28   BY YASS.
3 REM ◆◆◆
10 PRINT"GAME-[1]  WRITE DATA-[2]"
20 PICKK:GOTO (K=$31)*1680+(K=$32)*1900+20
99 REM  MAIN
100 PICKK:X1=X:X=X+((K=88)-(K=90))*2:M=X1-X+MOD(X-$C100,32)
110 IF F+E>0 U=USR(U3,$30B0+H*8):GOTO130
120 IF X1-X=H C=C+1:U=USR(U3,$3010+H*8+MOD(C,2)*160)
130 IF X1-X=-H H=X1-X:U=USR(U3,$3010+H*8)
140 IF (M<0)+(M>30) M1=(M<0)*2-1:R=R+M1*4:X=X-M1*32:GOSUB600
150 P=PEEK(X):IF P>$87 X=X1
160 F=USR(U2,8,2)*(E=0):IF F GOTO500
170 T=0
180 P=PEEK(X+64):IF (F=0)*(P<$88) GOTO550
190 E=0
200 U=USR(U1,X1,$84):U=USR(U1,X,$80)
210 IF (P=$8C)+B B=0:GOTO300
220 IF USR(U2,8,1) GOTO800
230 GOSUB G(R+1,2):GOTO100
299 REM  DAMAGE
300 V=V-1:POKE$C3B6+V/(L3+1),$60:OPTIONCMODE0
310 FORI=0TO7:POKE1,-I*I*I*I-40:BEEP1:NEXT:BEEP0:OPTIONCMODE1
320 IF V>0 GOTO220
340 FORI=1TO120:U=USR(U3,$F400+I*10):POKE1,RND(100)+50:BEEP1:NEXT:BEEP0
350 FORI=6TO14:LOCATE I,ABS(10-I)+4:PRINT SPC(24-ABS(I-10)*2):NEXT
360 LOCATE   8,7:PRINT"*** GAME OVER! ***"
370 LOCATE  11,7:PRINT"HIT [RETURN] KEY TO"
380 LOCATE 13,11:PRINT"TRY AGAIN!"
390 PICKK:U=USR(U3,$F400+RND(100)*10):IF K<>13 GOTO390
400 GOTO 1760-(R=13)*20
499 REM  JUMP & DOWN
500 IF X<$C120 R=R-1:X=X+$1FE:GOSUB600:GOTO180
520 T=T+1:IF (PEEK(X-64)>$84)+(T>L2+2) F=0:T=0:GOTO180
530 X=X-64:GOTO180
550 E=1:X=X+64
560 IF X>$C380 R=R+1:X=X-$280:GOSUB600
570 GOTO200
599 REM  PRINT SCREEN
600 FORI=$C100TO$C340 STEP64:A=(I-196)/256
610 POKE$3F5E,A:POKE$3F5F,I+32:POKE$3F63,A:POKE$3F64,I
620 U=USR($3F44,$3500+R*160+(I-$C100)/4):NEXT
630 GOSUB G(R+1,1):X1=X:B=0:RET
799 REM  KICK
800 U=USR(U3,$3050+H*8)
810 FORI=1TO10:POKE1,I*I+I*I*I-5:BEEP1:NEXT:BEEP0
820 P=PEEK(X-H):IF P=$84 GOTO910
830 GOSUB G(R+1,3)
850 IF (L1=0)+(P<>$88)+(PEEK(X-H*2)<>$84) GOTO900
860 Z=X-H
870 Z1=Z:Z=Z-H:M=MOD(Z-$C100,32)
880 IF (PEEK(Z)<>$84)+(M=1)+(M=31) GOTO900
890 U=USR(U1,Z1,$84):U=USR(U1,Z,$88):GOTO870
900 FORI=3TO10:POKE1,I*I*I+30:BEEP1:NEXT:BEEP0
910 U=USR(U3,$3010+H*8):GOTO230
999 REM  NURABURA
1000 Y=$C24E:RET
1010 D1=MOD(X-$C100,32)-MOD(Y-$C100,32):D2=X/32-Y/32
1020 Y1=Y:Y=Y+SGN(D2)*RND(2)*64:IF PEEK(Y)>$84 Y=Y1
1030 Y2=Y:Y=Y+SGN(D1)*RND(2)*2:P=PEEK(Y):IF P>$84 Y=Y2
1040 U=USR(U1,Y1,$84):U=USR(U1,Y,$94):B=(P=$80):RET
1050 IF P<>$94 GOTO1090
1060 POKEY,$78:POKEY+1,$7A:POKEY+32,$73:POKEY+33,$61:POKE1,160:BEEP
1070 U=USR(U1,Y,$84):Y=$C24E
1080 V=V+(V<10+L3*10)*(L3+1):POKE$C3B5+V/(L3+1),$7C
1090 RET
1099 REM  OBA-K
1100 D1=MOD(X-$C100,32)-MOD(Y-$C100,32):D2=X/32-Y/32
1110 Y1=Y:Y=Y+SGN(D1)*2:P=PEEK(Y):IF P<$88 GOTO1130
1120 Y=Y1:Y=Y+SGN(D2)*64:P=PEEK(Y):IF P>$84 Y=Y1
1130 U=USR(U1,Y1,$84):U=USR(U1,Y,$98):B=(P=$80):RET
1140 IF P<>$98 GOTO1180
1150 Y1=Y:Y=Y-H:M=MOD(Y-$C100,32)
1160 IF (PEEK(Y)>$84)+(M=1)+(M=31) Y=Y1:GOTO1180
1170 U=USR(U1,Y1,$84):U=USR(U1,Y,$98):GOTO1150
1180 RET
1189 REM  SMALL BOSS
1190 Y=$C21C:W=-2:RET
1200 IF V1=0 RET
1210 D1=X/32-Y/32:D2=RND(2)*2-1:N=RND(2)
1220 Y1=Y:Y=Y+(SGN(D1)*N+D2*(N=0))*64+W
1230 P=PEEK(Y):IF P>$84 Y=Y1:W=-W
1240 U=USR(U1,Y1,$84):U=USR(U1,Y,$9C):B=(P=$80):RET
1250 GOTO (P<>$9C)*40+(P=$90)*10+1260
1260 FORI=3TO10:POKE1,I*I*I+100:BEEP1:NEXT:BEEP0
1270 V1=V1-1:POKE$C3F6+V1,$60:IF V1>0 GOTO1300
1280 FORI=20TO400:POKE1,255-I*I*2:BEEP1:NEXT:BEEP0
1290 U=USR(U1,$C1DC,$88):U=USR(U1,$C29C,$88):U=USR(U1,Y,$90)
1300 RET
1310 U=USR(U1,Y,$84):FORI=0TO14:POKE1,I*I*50:BEEP1:NEXT:BEEP0
1320 LOCATE 23,11:PRINT"ON ";:L3=1:V=V*2:RET
1339 REM  FINAL ENEMY
1340 LOCATE 23,22:PRINTC$;:Y=$C2D2:X=X+2:V1=10:RESTORE 2900
1350 FORI=0TO13:READA$:FORJ=0TO7:B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
1360 POKE$C090+I*8+J,VAL(B$):NEXT:NEXT
1370 FORI=50TO150:U=USR(U1,Y,$84):U=USR(U1,Y+64,$84)
1380 U=USR(U1,Y,$94):U=USR(U1,Y+64,$98):POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0
1390 RET
1400 IF V1=0 RET
1410 D=X/32-(Y+64)/32:Y1=Y:Y=Y+(RND(3)-1)*2+SGN(D)*64
1420 P=PEEK(Y):P1=PEEK(Y+64)
1430 IF (P<>$84)+(P1<>$84)+(Y<$C240)+(MOD(Y-$C100,32)<14) Y=Y1
1440 U=USR(U1,Y1,$84):U=USR(U1,Y1+64,$84)
1450 U=USR(U1,Y,$94):U=USR(U1,Y+64,$98)
1460 N=RND(3):GOTO 1510-(N=0)*20-(N=1)*40
1470 B=(PEEK(Y+31)<$84):POKEY+32,$93:POKEY+31,$92:POKE1,60
1480 BEEP:POKE1,90:BEEP:POKEY+32,$96:POKEY+31,$87:GOTO1510
1490 B=(PEEK(Y+63)<$84):U=USR(U1,Y+63,$9C):POKE1,70:BEEP
1500 POKE1,100:BEEP:U=USR(U1,Y+63,$84):U=USR(U1,Y+64,$98)
1510 RET
1520 IF (P<>$94)+(H=2) RET
1530 FORI=2TO10:POKE1,I*90+50:BEEP1:NEXT:BEEP0
1540 V1=V1-1:POKE$C3F6+V1,$60:IF V1>0 GOTO1580
1550 FORI=1TO320:POKE1,I*80+MOD(I,10)*5:BEEP1:NEXT:BEEP0
1560 U=USR(U1,Y,$84):U=USR(U1,Y+64,$84)
1570 U=USR(U1,$C1DC,$88):U=USR(U1,$C29C,$88)
1580 RET
1599 REM  ETC.SUB
1600 U=USR(U1,$C182,((R=3)*(L1=0)+(R=4)*(L2=0))*12+$84):RET
1610 IF P<>$90 RET
1620 FORI=1TO10:POKE1,I*50:BEEP1:NEXT:BEEP0
1630 L1=(R=3)+L1:L2=(R=4)+L2:LOCATE 21+(R=4),11:PRINT"ON "
1640 U=USR(U1,$C182,$84):RET
1650 U=USR(U1,$C342,$84+(V1=0)*4):RET
1699 REM  SYOKI
1700 OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1:DIM G(16,3)
1710 FORI=$3F00TO$3F66:READA$:A$="$"+A$:A=VAL(A$)
1715 POKEI,A:J=J+A:NEXT:IF J<>9351 BEEP:PRINT"MACHINE ERROR":END
1720 RESTORE 4000:FORI=1TO16:FORJ=1TO3:READ G(I,J):NEXT:NEXT
1730 U1=$3F00:U2=$3F0C:U3=$3F23:C$="●●●●●●●●●●"
1740 RESTORE 2520:FORI=0TO27:READA$:FORJ=0TO7:B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
1750 POKE$C020+I*8+J,VAL(B$):NEXT:NEXT
1760 CLS:L1=0:L2=0:L3=0:V=10:V1=10:H=2:R=0:X=$C2CE
1799 REM  SCREEN
1800 FORI=$C100TO$C340 STEP64:A=(I-196)/256
1810 POKE$3F5E,A:POKE$3F5F,I+32:POKE$3F63,A:POKE$3F64,I
1820 U=USR($3F44,$3500+(I-$C100)/4):NEXT
1830 LOCATE21,0:PRINT"SUPER-KICK OFF  POWER:";C$;
1840 LOCATE22,0:PRINT"HI-JUMP    OFF"
1850 LOCATE23,0:PRINT"BARRIER    OFF  ENEMY:";C$;
1860 U=USR(U1,X,$80)
1870 FORI=$F400TO$F4E0 STEP2:POKE1,250-I+MOD(I,5)*3
1880 BEEP1:U=USR(U3,I):NEXT:BEEP0
1890 FORI=1TO80:U=USR(U3,$51)
1900 FORJ=1TO2:NEXT:U=USR(U3,$3080):NEXT
1910 GOTO100
1919 REM  WRITE DATA
1920 RESTORE 3000:OPTIONOVF1:PRINT"NOW WRITING..."
1930 FORM=0TO15:FORI=0TO15:READA$:A$="$"+A$:A=VAL(A$):L=L+A:Q=1
1940 FORJ=0TO9:POKE$3500+M*160+I+(9-J)*16,MOD(A/Q,3)*4+$84:Q=Q*3
1950 NEXT:NEXT:READB$:B$="$"+B$
1960 IF VAL(B$)<>L BEEP:PRINT"ERROR IN ";3000+M*20;"-";3010+M*20:END
1970 L=0:NEXT:RESTORE 2700
1980 FORI=0TO31:READA$:FORJ=0TO7:B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
1990 POKE$3000+I*8+J,VAL(B$):NEXT:NEXT:PRINT"END!":END
1999 REM  MACHINE DATA
2000 DATA A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,39,DF,1E,97
2010 DATA 1E,96,1F,B7,C8,01,B6,C8,00,43,94,1E,27,02,86
2020 DATA 01,39,FE,3F,3F,A6,00,08,FF,3F,3F,FE,3F,3D,A7
2030 DATA 00,08,FF,3F,3D,8C,C0,20,26,E9,86,00,B7,3F,3E
2040 DATA 39,C0,00,00,00,FE,3F,65,A6,00,08,FF,3F,65,FE
2050 DATA 3F,63,A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,08,08
2060 DATA FF,3F,63,8C,00,00,26,DF,39,00,00,00,00,00,00
2499 REM  CHR DATA
2520 DATA 0000000000400000,0000004000000000
2530 DATA 0000002000000200,0000000000000000
2540 DATA 3D7FEFFAD1FAD7A2,FC7EDAAC68881428
2550 DATA D5F2A8726A050800,50285A4010C00000
2560 DATA 08081C1C1C3A3A3A,08081C1C1C3A3A3A
2570 DATA 7DF5F7DFF5EF5234,7DF56AE5904A1084
2580 DATA 0A0D0E0703010 71F,A05088F0E080E0F8
2590 DATA 3C3E7E7E7E3C1F0A,3478747A7428F0A0
2600 DATA 0F3F7AF5EAF56A30,F0CCA2451141020C
2610 DATA 0F12242444824242,F048448242242442
2620 DATA 0F1F36363F30190F,0587C5C4C4C68C34
2630 DATA 6FF7970F0F070300,C480C4C2FEFCF8E0
2640 DATA 10100B0F1B1D0F26,0808D0F0D8B8F064
2650 DATA 73391F0F07070E1C,CE9CF8F0E0E07038
2699 REM  CHR DATA2
2700 DATA 03070F0F07030106,C0E0FC50E0C086FE
2710 DATA 0F0B0D0E0F070E0F,7CB070F0F838303C
2720 DATA 03073F0A0703617F,C0E0F0F0E0C08060
2730 DATA 3E0D0E0F1F1C0C3C,F0D0B070F0E070F0
2740 DATA 070F1F1E0F07033F,80C0F8A0D89830F2
2750 DATA 7F67070703030303,E6ECFCF8F0800080
2760 DATA 01031F051B190C4F,E0F0F878F0E0C0FC
2770 DATA 67373F1F0F010001,FEE6E0E0C0C0C0C0
2780 DATA 03070F0D0703013F,C0E0F8B0E0C080FC
2790 DATA 7F6F77170F0C0C1C,FEF6EEE8F0303038
2800 DATA 0003070F0F070201,00C0E0FC50A040E0
2810 DATA 070F0E0F0F0F1E38,C020F4F4F0F8381C
2820 DATA 0003073F0A050207,00C0E0F0F0E04080
2830 DATA 03042F2F0F1F1C38,E0F070F0F0F0781C
2840 DATA 03070F0D67763339,C0E0F8B0E66ECC9C
2850 DATA 1F0F0F0F1F7C7800,F8F0F0F0F83E1E00
2900 DATA 000000003F3F3F00,0F0C0803FFFFFF00
2910 DATA 040503070E0C1F0F,0EF9FF7D7F7DFFFC
2920 DATA CFECE8E3FFFF7F00,F8F0EEF1D1D5BB79
2930 DATA 0F0F070703030F1F,EBF5EBF5EBF5FBFD
2940 DATA 1E1F0F0F0F071F3E,FB7D3B3D1F1D3F7B
2950 DATA 00000000181C1C1F,0F0F07070373FFFF
2960 DATA 1F0F000000000000,FFFF000000000000
2999 REM  MAP DATA
3000 DATA 7354,0001,72DC,5662,1C7B,0004,25FC,5572
3010 DATA 25FC,0004,00F4,0001,593A,7004,0001,7336, 37EA
3020 DATA 7354,6F46,66A0,4DD7,4DD7,4DFA,4CE5,556E
3030 DATA 556E,4DD6,50AF,4FBC,02D9,4CE4,72DC,7204, 4D81
3040 DATA 7354,4CE7,4E46,4FC0,558A,08DD,66A0,0001
3050 DATA 1117,088F,08A7,08A7,088C,558A,558A,5962, 5B3F
3060 DATA 7354,4FBE,4FBE,4D00,6686,4FBE,4CE5,4D36
3070 DATA 5570,4CE5,59A7,50B1,4D0B,4CE4,4CE4,732D, 56DC
3080 DATA 7336,510A,510A,4CED,5577,5998,593A,4FBC
3090 DATA 4DD6,6684,5589,52A7,4ECC,4CE4,5661,55E7, 5EBE
3100 DATA 7204,6741,6978,4FFC,0000,7210,05CE,0053
3110 DATA 01EF,0040,1519,3344,020E,72DB,0C6D,5128, 27F4
3120 DATA 5962,01EA,01E8,72F7,02D9,5060,5086,4FFF
3130 DATA 05C8,6F62,4DD7,5962,4DD6,016C,4FBD,58A2, D7ED
3140 DATA 732D,6685,6AC0,66AC,0B8C,4FBD,5102,4ED0
3150 DATA 539E,4D26,4CF9,4CEA,0B65,6778,4D38,4FC9, F0BE
3160 DATA 55E7,5864,593C,4CE4,4D51,558A,558B,558A
3170 DATA 556E,5577,6684,4D4F,7354,4D87,5859,7354, 8D9B
3180 DATA 5128,5297,5017,4CE4,7350,6685,6D9F,5124
3190 DATA 00FA,1168,0000,0000,72E4,7350,0000,6AC9, 3CB1
3200 DATA 612D,5E0C,669F,4DD7,08CB,4D23,720D,088C
3210 DATA 4E28,732D,2506,0953,00C6,00A3,092D,511C, 8F96
3220 DATA 4FC9,4DF2,088F,4CE4,7354,4CE4,4D3E,4CE4
3230 DATA 4CEA,4ECA,4CE4,5297,0002,4CE5,0002,7354, 48F4
3240 DATA 0001,392B,353B,00A3,4CE4,6F10,50B3,0055
3250 DATA 50B3,6F10,4CE4,00A3,353B,392B,0001,0001, F7B8
3260 DATA 6AC9,6686,6686,71E9,74C2,779B,6686,5B21
3270 DATA 5B21,6686,779C,74C3,71E9,6686,0002,7354, 518D
3280 DATA 511C,4E4B,4D59,4CED,5392,5125,4CE4,6AC9
3290 DATA 7354,4CE5,593C,597D,4FC9,4D35,4D35,7354, 668A
3300 DATA 7354,0001,4CE4,6685,6686,6F10,6F10,71E9
3310 DATA 71EA,6F10,6F10,6686,6685,4CE4,0001,7354, BA9B
3999 REM  GOSUB DATA
4000 DATA 1090,1090,1090,1000,1010,1050,1000,1100,1140,1600,1610,1090
4010 DATA 1600,1610,1090,1090,1090,1090,1090,1090,1090,1090,1090,1090
4020 DATA 1000,1100,1140,1090,1090,1090,1090,1090,1090,1090,1090,1050
4030 DATA 5000,1090,1090,1340,1400,1520,1650,1090,1090,1190,1200,1250
4999 REM  ENDING
5000 FORI=$C380TO$C3FF:POKEI,$4C:NEXT
5010 LOCATE 21,6:PRINT" CONGRATULATIONS! "
5020 LOCATE 22,4:PRINT" YOU ARE GREAT PLAYER!! "
5030 C=C+1:M=MOD(C,2)
5040 U=USR(U1,$C2AE+M*32,$84):U=USR(U1,$C2CE-M*32,$80)
5050 IF MOD(C,8)=0 POKE$C020+RND(32),$80
5060 POKE1,RND(100)+50:BEEP1:BEEP0
5070 FORI=$C020TO$C03F:POKEI,PEEK(I)/2:NEXT
5080 U=USR(U3,$3080+M*96):GOTO5030
```

★ボス！今度はＸ68000ですね!! あれは，壊しがいがいがいがありまっせ～。（埼玉県北葛飾郡・影の軍団の一員12才）……【影：わたしはＸ68Ｋなんか壊さないゾ!!編：なぜです。影：請求書がきたときのことを考えると…。】

JR-200用

WATERクン3
（ウォーター）

平田　正典



内容

シリーズ第3作はRPGです。**第1図**を見てください。これがWATERクン3の世界です。WATERクンは，はじめ右上のノトールアス大陸のほこらにいます。敵を倒してレベルをあげ，ほこらでアイテムの場所などの情報を聞いて，世界を征服しているデッド・ファイヤーを倒してください。この世界には28の階段が存在し，そのほとんどが中に人のいるほこらに通じています。ほこらでの会話には**第1表**のような省略形が使われています。階段は南北の方向から降りることができます。WATERクンはHPがなくなると死んでスタート地点にもどされます。HPは，ほこらに入ると回復します。移動はカーソル・キーを使います。また，しばらく動かないでいると，現在のレベル，HP，経験値が表示され，そのときに1のキーを押せば足もとを調べることができます。

《第1表》省略形

S……	サデムリア大陸(右下)
N……	ノトールアス大陸(右上)
M……	モアークランド(中央)
T……	トウタータウン(左下)
H……	ハスランダ大陸(左上)
R……	ルーザス諸島(中央左の島々)
DF…	デッド・ファイヤー
Wクン…	WATERクン

《第2表》主要変数

A$( )………	敵のキャラ
T$( )………	敵の名前
M$( )………	言葉1
W$( )………	言葉2
H，HP……	敵，WATERクンのHP
J……………	画面を消すかどうかのフラグ
DF…………	敵がデッド・ファイヤーかどうかのフラグ
F(0～9)…	レベルや経験値，アイテムの有無など㊙
R……………	敵のレベル
Q……………	効果音のフラグ

コンティニューについて

F(0～9)に必要なデータが入っているので，BREAKを押して，それらを表示させ書き残してください。続きをするときは，RUNしてほこらの表示のときにCTRLキー＋Cキー＋SHIFTキーでブレイクしてF(0～9)に値を代入してCONTすればOKです。

その他

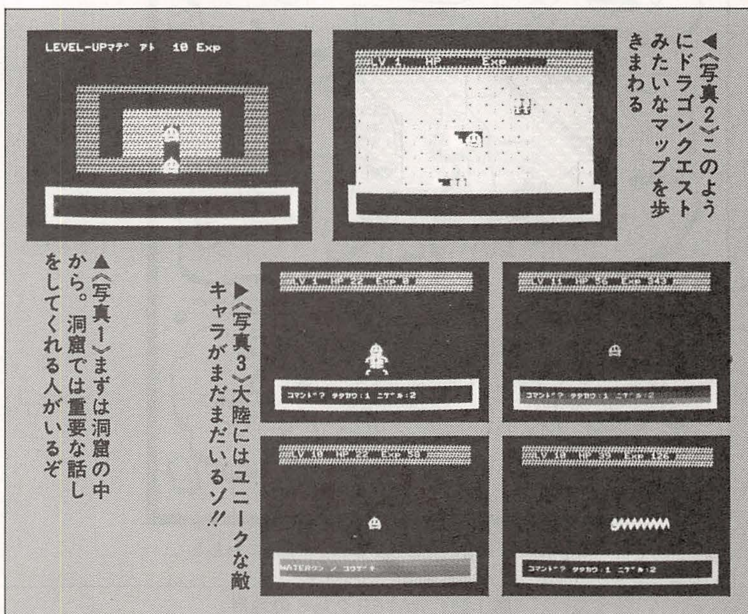
プログラムを打ち込んだら，セーブしてからRUN1480としてデータをチェックしてください。結果は1490行以下にあります。あと，画面データとほこらの位置のデータにはチェックがないので，よく見ておいてください。

また，RUNしてからスタート地点のほこらが表示されるまでに7分かかります（約80画面分の地形データを3行に圧縮しているために，時間がかかる）。

それから，このプログラムは，メモリがぎりぎりです。

最後に

はっきりいって，学校とバイトでゲームを作る暇がまるでない！　このゲ



◀《写真2》このようにドラゴンクエストみたいなマップを歩きまわる

▲《写真1》まずは洞窟の中から。洞窟では重要な話しをしてくれる人がいるぞ

▶《写真3》大陸にはユニークな敵キャラがまだまだいるゾ!!

★友人のNは先生の顔をらく書きしていたら，先生に「そんなに書きたいんだったら紙に書いて提出しろ！」と怒られ，画用紙に書いて提出したつわものです。（兵庫県姫路市・柳井勅雄15才）……【影：みあげた根性だ!!】

```
130 DATA 081c081a08175e1d,0200161d0200161d,0200161d0002000c,270c2c302a182e18
140 DATA 2a482c0c270c2c48,2a0c290c2a18270c,2e0c3018310c300c,2e182c0c2e0c2c48
150 DATA 2a0c290c2a3c2700
155 REM ▲モンスター・キャラ
160 READ I$,N:A$=A$+I$
170 IF N=0 THEN A$(P)=A$:A$="":P=P+1:ON (P>11)+1 GOTO 160,190
180 FOR I=1 TO  N:A$=A$+CHR$(29)       :NEXT :A$=A$+CHR$(31):GOTO 160
190 FOR I=0 TO 19:READ K(I),C(I),T$(I):NEXT :GOSUB 1090
200 DATA 12,2,34,0,12,2,56,0,!!!!!!!!!,9,&########,0,!,2,!&!,4,(&#&),0
210 DATA 12,2,36,3,(63),3,45,3,(--),0,!,2,(&),0, ,●/,3,■■,3,◢ ◣,0
220 DATA 1),2,56,0,-.,2,/0,0,!,2,'"-$',3,"%-'",0,"(,)",2,",",0,"",0
230 DATA 5,6,ダ"ー,5,4,エイリアン,4,7,ビ"ッグ"・マン,7,7,ウラギ"リモノ,2,6,ロング"・ダ"ー
240 DATA 0,5,ニセ・ウォーター,5,3,ブ"ッタイX,2,1,99スネーク,7,2,ド"クロン,3,7,トリプ゜ル・フェイス,2,4,クソヘビ"
250 DATA 3,5,スリー・アタッカー,4,3,バ"ーゴ"ン,3,2,アクマ / トライアング"ル,6,6,ワイルダ"ー,4,4,バ"ーカーサー
260 DATA 6,2,ワイルダ"ー・ブ"ラッズ",10,6,クビ"ナシゾ"ク,11,0,カゲ"サン,11,0,デ"ット"・ファイアー
265 REM ▲ショキ・セッテイ
270 FOR I=0 TO 19:G$(I)=" / コウゲ"キ!"         :NEXT :Q(28)= 1:Q(31)= $80:X=$66
280 FOR I=0 TO  2:G$(I*4+1)=" ハ "+W$(I+28):NEXT :Q(29)=-1:Q(30)=-$80:Y=8
290 POKE $554A,3:POKE $4FB8,0:POKE $50DD,1:F(1)=2:F(2)=7:F(3)=22
295 REM ▲ホコウ
300 COLOR 7,(X=35)*2,0:CLS :J=1:F=0:N$=W$(H(X)):HP=F(3) :PLAY "F",,0,0
310 IF LEN(N$)=4 THEN GOSUB 1050:GOTO 600
320 PRINT M$(12);F(2);M$(25)
330 IF X=$69 THEN POKE $4FB8,1
340 I$="0424051502":GOSUB 970 :I$="07180613":GOSUB 970
350 I$="1012081303":GOSUB 970 :I$="15021213":GOSUB 970
360 FOR I=0 TO 1:COLOR 5,0,1:LOCATE 15,I*4+10:PRINT A$(I):NEXT
370 IF X=$65 THEN I$="1502121307":GOSUB 970:N$="..."
380 Q=3:GOSUB 900
390 IF X=$23 THEN CLS:GOSUB 1020:GOTO 670
400 N$=M$(7)+M$(9):GOSUB 900
410  PICK I:ON (I=50)+(I=49)*2+1 GOTO 410,420,600
420 IF X=$51 AND F(6)=1 THEN Q=1:N$=M$(30)+M$(5):GOSUB 900:X=77:Y=24:GOTO 600
430 IF X=$65 AND F(7)=1 THEN Q=3:N$=M$(31)+M$(5):GOSUB 900          :GOTO 450
440 N$=M$(20)                :GOSUB 900:GOTO 400
450 N$=W$( 0):I$="15021213":GOSUB 970:GOTO 380
455 REM ▲イド"ウ
460 IF PEEK(51)=0 THEN PLAY "B",,$C497,$C495*FN
470 T=T-1
480  PICK E:ON (T=0)+(E=49 AND J=1)*2+(Q(E)<>0)*3+1 GOTO 470,530,490,540,540
490 N$=M$(13)+M$(1):GOSUB 900
500 I=$80*Y+X:N=(I=$2C16)+(I=$65D)*2+(I=$634)*3+(I=$D9B)*4+(I=$10C9)*5
510 IF N=0 THEN N$=M$(13)                   :GOSUB 900:GOTO 460
520 F(N+3)=1:Q=3:N$=M$(11)+M$(27+N)+M$(2):GOSUB 900:GOTO 460
530 GOSUB 990:Q=1:J=1:N$=N$(7)+M$(27)      :GOSUB 900:GOTO 460
540 N=$4A80+$80*Y+X:Z=PEEK(N+Q(E))
550 ON (Z=0 AND FN=0 AND F(8)=0)+(Z=4 AND E>29)*2+1 GOTO 560,600,300
560 IF  Z>0 AND FN=1 THEN POKE N      ,3:FN=0
570 IF  Z=3           THEN POKE N+Q(E),0:FN=1:F(9)=3
580  X=X+(E=28)-(E=29):IF X<0 OR X>$7F THEN X=(X<0)*$7F
590  Y=Y+(E=31)-(E=30):IF Y<0 OR Y>$65 THEN Y=(Y<0)*$65
600 IF J=1 THEN COLOR ,,0:CLS
610 I=USR($4700,$47F9+$80*Y+X) :T=70:J=0:D=(X<48)*3+(X<80)*3+(Y>66)+(Y>26)
620  COLOR 5,0,1:LOCATE 15,11:K=(K+FN=0)+FN*8:PRINT A$(K)
630 IF RND(1)>.04 THEN 460
```

ームも制作に3か月以上もかかってしまった。プログラムが長いけれど，BGMでもかけながら入力してください。

参考：エニックス
　　　　ドラゴンクエストの1と2

WATERクン3地形

ウッ！
おもわず
あそんで
しまった。

N

※。×印は階段のある地点を意味する(これ以外にもある)。
　。海は上下左右につながっている。

《第1図》WATERクン3の地形

WATERクン3のプログラム・リスト

```
8 REM ■■■ WATERクン3ーシノホノオノサイライー (BASIC+マシンゴ") ■■■
9 REM
10 CLEAR $46FF:TEMPO 130:POKE 0,0:RANDOMIZE
20 DIM Q($FF),H($7A),K(19),C(19),T$(19),G$(19),A$(11),M$(33),W$(34)
25 REM ▲ユーザ"ーテイギ"モジ"
30 A=$C000:B=22:GOSUB 1070
40 DATA dddd00bbbb007777,080c1c3e3e7effff,0101030303070707,f7f3e3c3c1818000
50 DATA 8080c0c0c0e0e0e0,0303030101000000,bdbdff81e7ff7e7e,e0c0c08080000000
60 DATA 0000070f1c18182c,0000e0f038181834,387cfefefefefe7c,30f23c3030780001
70 DATA ffffffffffffffff,0000000000000000,80c0e0f0f8fcc0c2,ef7f3f0a2c400000
80 DATA fffefce8da058020,0101030f1f337373,000080e0f0989c9c,f3ffff60783f677c
90 DATA 9efefe0c3af6ee0c,f3ffff60b8dfefb0,9efefe0c3cf8cc7c
95 REM ▲BGM
100 A=$C480:B=8:GOSUB 1070 :FOR I=0 TO 7
110 FOR N=0 TO 7:A=$C400+N*2+I*16:POKE A,12:POKE A+1,25:NEXT
120 FOR N=0 TO 3:POKE $C403+N*4+I*16,28+(N>1):NEXT:NEXT
```

★ベーマガの利用法：①普通に読む，②ページを破り鼻をかむ，③それを洗って乾かす，④最後にトイレットペーパーにする。(大阪府茨木市・岡 健二13才)……【影：究極の利用法…みじん切りにして，みそ汁に入れる!!】

```
635 REM ▲テキガ゛ アラワレタ!
640 FOR I=0 TO 7:PLAY "F",,0,0:LOCATE 0,0:COLOR ,I,3:NEXT :COLOR ,0,0:CLS
650 PLAY "B",,$C480,$C400 :R=D*2+INT(RND(1)*3):H=INT(R*R/1.5+RND(1)*R+1.9)
660 GOSUB 950 :N$=T$(R)+M$( 0):GOSUB 900
670 GOSUB 990 :N$=M$(7)+M$(15):GOSUB 900 :PLAY "B",,$C400
680  PICK I:ON (I=49)+(I=50)*2+1 GOTO 680,690,850
690 N$=M$(14)+M$(3):GOSUB 900
700 IF RND(1)+DF-F(5)*2>.8 THEN Q=2:N$=M$(4):GOSUB 900:GOTO 750
710 IF DF=0 THEN GOSUB 950
720 I=INT(F(1)^2/(2+DF*3)+RND(1)*F(1)-1+F(5)*50):H=H-I
730 Q=2:N$=STR$(I)+M$(22)+M$(10):GOSUB 900
740 IF H<1 THEN CLS:PLAY "F",,0,0:Q=2:N$=T$(R)+M$(23):GOSUB 900:GOTO 800
750 N$=T$(R)+G$(R):GOSUB 900:GOSUB 940
760 I=INT(R*R*(DF+2)/(36*F(4)+2)+RND(1)*(R+1)/(F(4)+1)+1):HP=HP-I
770 Q=2:N$=STR$(I)+M$(22)+M$(17):GOSUB 900
780 IF HP>0 THEN 670
790 N$=M$(13)+M$(26):GOSUB 900 :X=$66:Y=8:FN=0:DF=0:POKE $4F68,F(9):GOTO 300
800 I=INT(((R+1)/2)*(R+1)+.9):F(0)=F(0)+I:F(2)=F(2)-I :IF   DF=1 THEN 870
810 N$=M$(16)+STR$(I)+M$(21):GOSUB 900                :IF F(2)>0 THEN 860
820 Q=3:N$=M$(13)+M$(18):GOSUB 900
830 F(1)=F(1)+1:F(2)=4+F(1)^2*2:F(3)=F(3)+17:GOTO 860
840 N$=M$(13)+M$(8):GOSUB 900
850 IF RND(1)+(F(1)<R)*.2>.9 THEN N$=M$(6):GOSUB 900:GOTO 750
860 PLAY "F",,0,0:DF=0:J=1:GOTO 600
865 REM ▲エンデ゛ィング゛
870 FOR I=0 TO 2:Q=3:N$=W$(31+I+(I=2)*F):GOSUB 900:NEXT
880 IF F=0 THEN GOSUB 1020:H=400:F=1:GOTO 670
890 PLAY "F",$C420,$C495 :N$=W$(31):GOSUB 900:LOCATE 14,8:PRINT "オ ワ リ":END
895 REM ▲サブ゛ルーチン
900 I$="0032182201":GOSUB 970 :I$="01301921":GOSUB 970 :LOCATE 1,20
910 FOR N=1 TO LEN(N$):PRINT MID$(N$,N,1);
920 IF Q>1 THEN SOUND RND(1)*300+(Q-2)*999*Q,(Q=4)*6+2
930 NEXT :FOR N=0 TO (Q=3)*3000+999:NEXT :Q=0:RETURN
940 FOR N=1 TO 99:POKE $CA00,RND(1)*7:POKE $CA00,0:NEXT :RETURN
950 FOR N=1 TO 20:COLOR RND(1)*7:LOCATE 15,12:PRINT A$(K(R))
960       COLOR C(R),0,(K(R)<6):LOCATE 15,12:PRINT A$(K(R)):NEXT :RETURN
970 FOR N=1 TO 5:N(N)=VAL(MID$(I$,N*2-1,2)):NEXT :COLOR 0,N(5),(N(5)>1)
980 FOR N=N(3) TO N(4):LOCATE N(1),N:PRINT SPC(N(2));:NEXT :COLOR 7,0,0:RETURN
990 I$="0130010306":GOSUB 970
1000 LOCATE 3,2:PRINT "LV";F(1)-1;" HP";HP;" Exp";F(0) :RETURN
1010 FOR N=1 TO 6:PRINT :NEXT :RETURN
1020 COLOR 7,,1:LOCATE 15,15:PRINT A$(10):COLOR 6  :LOCATE 16,12:PRINT A$(9)
1030 COLOR ,2  :LOCATE 16,13:PRINT "#"  :COLOR 2,0:LOCATE 16,14:PRINT "&"
1040 R=19:H=610:DF=1 :RETURN
1050 X=VAL("$"+MID$(N$,1,2))
1060 Y=VAL("$"+MID$(N$,3,2)):POKE $5C34,3:RETURN
1070 FOR I=0 TO B:READ I$:FOR N=0 TO 7
1080 POKE A+I*8+N,VAL("$"+MID$(I$,N*2+1,2)):NEXT :NEXT :RETURN
1085 REM ▲コトバ゛・1
1090 RESTORE 1100 :FOR I=0 TO 32:READ M$(I):NEXT
1100 DATA " ガ゛ アラワレタ!",アシモトヲ シラベ゛タ。," ヲ ミツケタ!"," ノ コウゲ゛キ",ミス! ダ゛メージ゛ ヲ アタエラレナイ。
1110 DATA " ヲ トリダ゛シタ。",シカシ,マワリコマレタ。," コマンド゛? ",ニゲ゛ダ゛シタ!,ソトニ゛ル:1 ド゛ウク゛:2
1120 DATA アタエタ。,ナント!,LEVEL-UPマデ゛ アト,"WATERクンハ ",WATERクン,タタカウ:1 ニゲ゛ル:2
1130 DATA ケイケンチ,ウケタ。,レベ゛ルガ゛ アガ゛ッタ!,シカシ,ナニモナカッタ。,ナニモ オキナイ。,ポ゛イント カクトク!
1140 DATA "ポ゛イントノ ダ゛メージ゛ヲ "," ヲ タオシタ!"," ニ ",Exp,シニマシタ。,シラベ゛ル:1
1150 DATA オウゴ゛ン ノ ヨロイ,カミサマ ノ ケン,キョカショウ,アクマ ノ メ,ミズ゛スマシ ノ クツ
1155 REM ▲コトバ゛・2
1160 FOR I=0 TO 34:READ I$:FOR N=1 TO LEN(I$)
1170 W$(I)=W$(I)+CHR$(ASC(MID$(I$,N,1))-1) :NEXT :NEXT
1180 DATA ユーナ・チ゜ストケロチキ・0ハキンハニキハスミァ!シキ゜ソ ,EGァ!チカストケロ・Xゲ゛ラ,EGァ!チカセート@!メルチ゜ノ
1190 DATA EGァ!チカセヌヒ!ヘ゜ク!ナ!ラウク!キ゜!フテウエズ゜ュ,IナUヌヒ!ツキラレニ・スネダ゜,ヌスハ!スミァ!シキ゜セキ゜ラウ
1200 DATA ササァ!ナカレヌヒ!クッキヌッエキ゜!フテラエチ゜,イケミハモァ!Tハマサリト゜!テキオ ,ラウウキ゜!Uハケツヌイレ
1210 DATA ムセ゜セミスハケテァ!ヒコヒ゜!エムァ!イレコレラ,クッキヌッエヒ!マサリハミオヌ!エモチ,キートヌ・ヒウートケレニ
1220 DATA EGヒ!Sヌ!ウレ,ササヒ・Tト゜セ,0ナNハ!イウチ゜ヌ!エムハマサリキ゜!イレ,Nヌヒ!ヘノキ゜イレラ,4533,6226
1230 DATA Iヌ・ヨケキ゜ラウ,カロ・フリチ  ,Iホハ!ムツヒ!サエズ゜ツョエハヒセ゜チ゜ ,ヘノキ゜!ニキ゜シロチ,ササヌ・ヘノヒニウ
1240 DATA イケミハモヒ!ミツァ!ヒキウセレ,Iホハ!ムツキ゜!テニキ゜ーチラエト゜セ,イケミハモヒ!Iハ4テハキンハ!クチハキンヌイレ
1250 DATA EGシミ!!ケソヤハト゜セ,826b,'クムハ!キカヌ!ヒルウテウチ"','ムセ゜チミァ!ニコ゜トクチ"','ンリーチ""'
1260 DATA ソキウ!ヌ!ホウン!キ゜!ヤナ゜ーチ,スキヌ・エヌウト゜!ヤハカナキ゜ヌチ,EGヒ!ラムキ゜オーチ,ノサチ゜ーチ
1265 REM ▲ガ゛メンデ゛ータ カキコミ
1270 FOR A=$4C00 TO $7800 STEP $400:READ A$:FOR B=0 TO 15
1280 I=$D000+8*(ASC(MID$(A$,B+1,1))+$30)
1290 FOR C=0 TO 7:N=PEEK(I+C):FOR D=7 TO 0 STEP -1:N=N/2
1300 POKE A+B*8+C*$80+D,INT(N+.5)-INT(N):NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
1310 FOR I=0 TO $3FF:POKE $4800+I,0:POKE $7C00+I,0:NEXT
1320 FOR I=0 TO 99:N=RND(1)*$2000+$4C00-.5:A=PEEK(N):POKE N,(A=1)+A:NEXT
1330 DATA 7f9ヌウテア aaabdfGキP,カ^コヌ^ノIuPP^ウ9fノテ,uPアニIPPP7dTコナ^lP,jア99ネPPテナテPuc9ナ0
1340 DATA Pニ9PPPアナナテPアウテトチ,アタネP¥uナ9セカヌハキドトヌ,カウテP¥Pウfク9カPハ^ウオ,ハセセオPPPナ9ニオネPチbu
1350 DATA PPdニPPニナエlネPR^^オ,Pニウエオ Pクオテカ lP9ネセヌ,テカイカオPクcbニクPTカニヌ,セPセセアツPセセセPuPPネテ
1355 REM ▲ホコラノ イチ カキコミ
1360 FOR I=0 TO 27:READ N$:GOSUB 1050:POKE $4C00+$80*Y+X,4:H(X)=I:NEXT
1370 DATA 6543,6605,6205,7822,6406,531f,5113,0909,7a5e,0c06,3309,320c,6726,7058
1380 DATA 1850,7605,3a20,4e15,6352,3724,5813,5656,4735,6a26,6952,424e,2331,5436
1385 REM ▲マシンゴ゛
1390 A=$4700:B=28:GOSUB 1070 :RETURN
1400 DATA ff47f0cec121ff47,f2ff47f4ff47f6b6,47f68b04b747f6b6,47f58b1cb747f5fe
1410 DATA 47f0a600bd477afe,47f28cc3bd260139,bc47f42715fe47f0,08ff47f08602bb47
1420 DATA f3b747f3b747f77e,471fce47f0c6728d,0cce47f2c6248d05,ee007e4709a6011b
1430 DATA a701a6008900a700,39fe47f22003fe47,f6a700a701a720a7,213926108610bd47
1440 DATA 694fa701a720860f,bd476e394a2611bd,4769862ea700863a,a7218620bd476e39
1450 DATA 4a2617860abd4769,860ba720a7218644,bd476e8646a720a7,21394a26168610bd
1460 DATA 4769860ea7014ca7,20864ebd476e860f,a700398687bd4769,86bfa72086b6bd47
1470 DATA 6e4fa70139000000
1475 REM ▲チェック・サム
1480 RESTORE:A=4 :FOR I=0 TO 22:GOSUB 1483:NEXT
1481 A=13 :FOR I=0 TO  8:GOSUB 1483:NEXT
1482 RESTORE 1400:A=140 :FOR I=0 TO 28:GOSUB 1483:NEXT :END
1483 READ A$:POKE 0,0
1484 FOR N=0 TO 7:POKE 0,VAL("$"+MID$(A$,N*2+1,2))+PEEK(0):NEXT
1485 PRINT INT(A)*10;"--";PEEK(0):A=A+.25:BEEP:BEEP :RETURN
1490 REM 40(30,40,32,82) 50(192,11,220,96) 60(142,108,38,55) 70(248,0,134,35)
1491 REM 80(96,76,32,235) 90(208,135,34) 130(224,106,67,23) 140(81,224,251,44)
1492 REM 150(248) 1400(44,30,118,212) 1410(89,165,104,200) 1420(87,48,143,126)
1493 REM 1430(126,216,179,42) 1440(188,233,203,25) 1450(132,234,172,51)
1494 REM 1460(223,251,90,76) 1470(158)
```

★　　★

★Yu-Youさんが X68000を買ったと聞きましたが，もしかして食生活が変わったのでは？（東京都板橋区・どろすけ16才）……【**編**：答えはノーですよ!!Yu-You先生はお金が入るとすぐ使ってしまうので昔と変わりません!!】

M5(BASIC-I)用

FLOWER TIME
(フラワー タイム)

STAR DRAGON



STORY

耳の大きな「ぺぺ」と花の妖精「ミーナ」は大の仲良し。ところがそれをねたんだ悪い子が（パターンだ…）ミーナを石にしてしまいました。「1か月もすればもとにもどるさ。ぼくはこれから西の都へ行かなくちゃ。じゃあね」と言って飛び去ってしまいました。そんなにほっとけるわけありません。じつは，ミーナは1週間後に妖精の集会にでることになっていたのです。「お願い，ぺぺ，白い花のたねを集めてきて。たねの力をかりれば，この魔法はとけると思うの」(テレパシーだな，うん)。

ぺぺは白い花のたねを集めることにしました，が…。

遊びかた

ぺぺをカーソル・キーで動かして白い花（3本はえている）が枯れないうちに SHIFT キーなどで水をやってください。ある程度時間がたつと花の左に黒っぽいたねがでます。それを三つ以上集めてミーナの家にもっていけば面クリアです。が，花はすぐ枯れるし，水は自分の家に入っても10回分しか補給できないし，小鬼はうるさいし（水で撃退できるが悪い子の家からいくらでもでてくる）というわけです。それでは，1週間がんばってください。

《第1表》サブ・プログラム変数表

A，A$	汎用変数
I，J	FOR～NEXTルーチン用
B	V－RAMアドレス設定用

《第2表》メイン・プログラム変数表

F(0～2)，G(0～2)	花の水分量，位置
X(0～1)，Y(0～1)	敵の位置
X，Y	ぺぺの位置（Xははじめで，花の位置読みだしにも使う）
TX，TY	敵の移動量
VX，VY	ぺぺの移動量
T	水の持ち数
S	たねの持ち数
R	ラウンド(DAY)
TM	時間
LX，LY	水の移動方向
BX，BY	水の位置
K	キー入力用
P	画面キャラクター確認用
GF	ゲームがつづけられるかどうかの確認用（1ならゲーム・オーバー）
I	FOR～NEXT用
J	水移動ループ用，花のキャラクター用

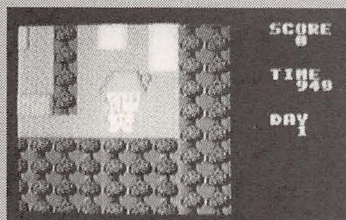
《第3表》FLOWER TIMEサブ・プログラム

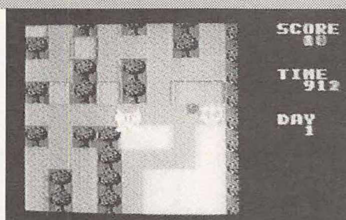
100	初期画面設定
110～	文字書き換え
130～	水，草，花畑，たねキャラ設定
160～	キャラクター・カラー設定
180～	木，家，花キャラ設定
200～	スプライト設定
220～	スプライト・キャラ設定 ぺぺ表示
240～	地形設定
280～	マシン語書き込み (&7FD0～&7FFF)
300～	chain
320～	地形設定用サブ・ルーチン (340行まで)
	～～～ データの内容 ～～～
350	キャラクター・カラー
360～	木，家，花キャラクター・パターン
430	スプライト設定用
440～	スプライト・キャラクター・パターン
500～	地形
620～	マシン語(670行)まで

マシン語アセンブラ
&7FD0より…

```
D0:LD BC,0000
D3:LD H,00
D5:LD L,B
D6:LD A,05
D8:ADD HL,HL
D9:DEC A
DA:JP NZ,(7FD8)
DD:LD D,00
DF:LD E,C
E0:ADD HL,DE
E1:LD BC,0011
E4:LD DE,3842
E7:PUSH BC
E8:PUSH HL
E9:PUSH DE
EA:LD B,11
EC:CALL(1454)
EF:POP DE
F0:LD HL,0020
F3:ADD HL,DE
F4:EX DE,HL
E5:POP HL
F6:LD BC,0020
F9:ADD HL,BC
FA:POP BC
FB:DEC C
FC:JP NZ,(7FE7)
FF:C9
```

★このアンケートのハガキを切るために30分ハサミを捜し，ネタを2時間で考え，切手を1時間かけて捜し，なかったので15分かけて買いにいったひさんな人間です。(群馬県館林市・小林 勝14才)……【編：ごくろうさま。】



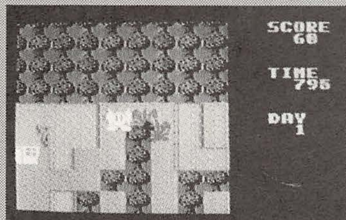


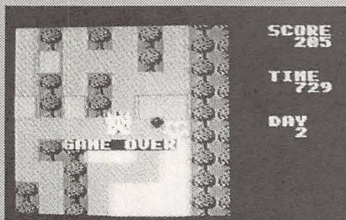
▲《写真１》ゲーム・スタート!! まずドアのところへ行き水を取ろう

▲《写真２》花に水をあたえてしばらくすると，たねがでてくる

▼《写真３》しまった!! 敵が追いかけてきたゾ!! 早くミーナの家に!!

▼《写真４》花が一つでも枯れるとゲーム・オーバーです





ゲーム・オーバー

ミスはタイムがなくなる，花が（一つでも）枯れる，小鬼につかまる，などです。あと，家には下から扉のところへいかないと入れません。ミーナの家は左上に，悪い子の家は右上にあります。なお，ゲームは１ミスでエンド，リプレイはⓈキーです。

入力方法

例のとおり例のごとく，**リスト１**を先に入力，セーブし，つづいて**リスト２**を入力，セーブしてください。**リスト１**をRUNすれば**リスト２**を自動的に読んでゲームがはじまります。

注意

このプログラムをＢＡＳＩＣ−Ｇでそのまま入力してもできません。Ｇでもできるようにするには…

リスト１：

100　ＣＬＥＡＲ　256，＆７ＦＣＦ
　　↓
　　ＣＬＥＡＲ，＆８ＦＣＦ

280　ＦＯＲ　Ｉ＝＆７ＦＤ０　ＴＯ　＆７ＦＦＦ
　　↓
　　ＦＯＲ　Ｉ＝＆８ＦＤ０　ＴＯ　＆８ＦＦＦ

630　ＤＡＴＡ　29，３Ｄ，Ｃ２，Ｄ８，７Ｆ(→８Ｆ)

670　ＤＡＴＡ　00，09，Ｃ１，０Ｄ，Ｃ２，Ｅ７，７Ｆ(→８Ｆ)

リスト２：

130　ＬＯＣ　０　ＴＯ　76，76を追加

160　ＰＯＫＥ　＆７ＦＤ１(→＆８ＦＤ１)，Ｘ−８：ＰＯＫＥ　＆７ＦＤ２(→＆８ＦＤ２)，Ｙ−８：ＣＡＬＬ　＆７ＦＤ０(→＆８ＦＤ０)

350　ＣＡＬＬ　＆116Ｄを適当な音(やられたときの音)で代用

これでできるはずです。マシン語ですので十分注意してください。つけたしをしますと，ＢＡＳＩＣ−Ｉでこのプログラムを実行したとき，＆７ＦＥ３と＆７ＦＥＢアドレスで画面の大きさの＆７ＦＥ５と＆７ＦＥ６で画面の表示場所を決めています。また，＆７ＦＤ７の数字によって，フィールド全体の横の長さ（05で横は64になる）を決めます。ピープホール・ゲームを作るときにかなり役立つのではないでしょうか。

《リスト１》FLOWER TIMEのマシン語プログラム・リスト

```
100 clear 256,&7FCF:print "UTSL":poke &701A,0:mag 2
110 for I=&2908 to &2BFF:let A=vpeek(I)
120 vpoke I,A or A/2 or A*2:next
130 for I=&60 to &73
140 stchr "0140080020020800" to I,1
150 next:stchr "183c4edfff7e3c18" to &78,1
160 for I=&3B8C to &3B92:read A$
170 vpoke I,val("&"+A$):next
180 for I=&7C to &97:read A$:if A$="" then let A$=rpt$(16,"f
")
190 stchr A$ to I,1:next
200 for I=0 to 4:read A,B
210 scod I,A:scol I,B:next
220 for I=0 to 23:read A$
230 stchr A$ to I:next:loc 0 to 76,76
240 for I=0 to 15:for J=0 to 32:let A=&7C:gosub 320:next:nex
t
250 for J=4 to 27:read A$:for I=4 to 15
```

LAST COMMENT

うーん，つまらないゲームになってしまった。もっと変化をつければよかったのですが，早くだそうと決めていたのでどうしようもありませんでした。次回はＲＰＧにしようと思っております。ところで，6809のマシン語を使うときのコツはなんでしょうか？

CHECKER FLAG

編：なかなかきれいな画面ですね。

Dr.D：ふむ，Ｍ５のＢＡＳＩＣ−Ｉでここまできれいなキャラクターや画面を作ったのはたいしたものだ。しかし，ゲーム性は今一歩だな。プレイしていてもあまりおもしろさは感じられない。花の状態がわからずに死んでしまったりするのはもってのほかだ!! もっと細かいところに気をつかわないと本当におもしろいゲームにはならないゾ!!



★ぼ，ぼくは，な，なんと影さんがナンパしているのを見てしまった。相手はな，なんとリカちゃん人形だったのだ。（長野県伊那市・**カポシッ！12才**）……【**影**：しまった！ゲットレディの現場を見られたか？内しょにネ！】

```
260 let A=val("&"+mid$(A$,I-3,1))*4+&60
270 gosub 320:next:next
280 for I=&7FD0 to &7FFF:read A$
290 poke I,val("&"+A$):next
300 print cursor(12,10)"NOW LOADING!■"
310 chain
320 let B=I*2+J*64
330 vpoke B,A:vpoke B+1,A+1
340 vpoke B+32,A+2:vpoke B+33,A+3:return
350 data 23,a8,f7,1c,83,3f,f3
360 data 0001082004404052,00308c24062a863e,49250f0200000204,
1efce8c0c0c0c060
370 data 0101030307070f0f,,1f1f3f3f7f7fffff,
380 data ,00000c8f8f9fdede,,dcece8e8f0f0f8f8
390 data e0e0e1f2f2f2faf9,00f1090809098908,f9fdfdfcfcffffff,
080808888 8ffffff
400 data 00dcdc00dcdcdc01,,0101010101ffffff,
410 data 00011b3d7f1b0121,0080d8bcfed80004,21737b3d3f1f0d00,
0c9cb8b870e0c000
420 data 0000011d3f332100,0000c0b8fccc8400,2171f9dd1f0f0600,
008cdeb6f2e0c000
430 data 0,15,8,1,8,1,16,7,20,15
440 data 4060707bf7fdfdfd,7d7f37271d7efe7c,02060edfefb7bfbf,
bff6f6e2d87e7f3e
450 data 2063f7edfdfd7f7f,4f377bfdfc783000,04c6efb7bfbffefe,
f2ecdebf3f1e0c00
460 data 003079f5effddd5d,0f777f0f377f7b00,80868f9fefb7b7b2,
e0d8fcfcc0f8bc7c
470 data 0161f1f9f7eded4d,071b3f3f031f3d3e,000c9eaff7bfbbba,
f0eefef0ecfede00
480 data 000000000103040d,0f07030100000000,00000000080c0e0f0,
f0e0c0800000000 0
490 data 1c387077f7faf7e7,4b13034383976706,e07038381c1c9c4c,
28a0888404241800
500 data 222220002089,2892207020ab
510 data 2ab20070220c,200007707700
520 data 200270707070,222227707700
530 data 000000007000,022220707070
540 data 002070200070.700000707000
550 data 702272727022,00000000000c
560 data 077770774404,000000070004
570 data 077707070444,070007070444
580 data 070777000444,070000070444
590 data 000200070444,022222070404
600 data 00c200070004,002020070890
610 data 020002270ab0,000700000000
620 data 01,00,00,26,00,68,3e,05
630 data 29,3d,c2,d8,7f,16,00,59
640 data 19,01,11,00,11,42,38,c5
650 data e5,d5,06,11,cd,54,14,d1
660 data 21,20,00,19,eb,e1,01,20
670 data 00,09,c1,0d,c2,e7,7f,c9
```

《リスト2》FLOWER TIMEのメイン・プログラム・リスト

```
100 dim F(2),G(2),X(1),Y(1)
110 restore 120:for I=0 to 2:read X:let F(I)=301:let G(I)=X:
vpoke X-1,&61:next
120 let X(0)=29:let Y(0)=11:let X(1)=29:let Y(1)=11:let TM=9
99:let X=25:let Y=54:data 414,990,1548
130 loc 2 to 0,0:loc 4 to 300,0:cls
140 print cursor(22,2)"SCORE" cursor(22,6)"TIME" cursor(22,1
0)"DAY" cursor(23,11)R+1
150 print cursor(23,3)SC:cursor(23,7)TM
160 poke &7FD1,X-8:poke &7FD2,Y-8:call &7FD0
170 let K=peek(&702B):let UX=(K=54)-(K=55):let UY=(K=51)-(K=
46)
180 let P=vpeek(&394A+UX+UY*32)
190 if P=&78 then vpoke G((Y-8)/16)-1,&60:let S=S+1 else if
P=&8B then goto 500
200 if P<&67 then let X=X+UX:let Y=Y+UY
210 if(UX<>0)+(UY<>0)then let LX=UX:let LY=UY:poke &703A,UX*
2+UY+6:call &116A:scod 0,4
220 if(inp(&30))*(T>0)then gosub 370
230 for I=0 to R/4
240 let TX=sgn(X-X(I)):let TY=sgn(Y-Y(I))
250 if rnd(7-R)then let TX=rnd(2)-1:let TY=rnd(2)-1
260 if vpeek(X(I)+TX+(Y(I)+TY)*32)<&6F then let X(I)=X(I)+TX
:let Y(I)=Y(I)+TY
270 if(X=X(I))*(Y=Y(I))then let GF=1
280 loc I+1 to(X(I)-X)*8+76,(Y(I)-Y)*8+76
290 scod I+1,(TM mod 2)*4+8:next
300 for I=0 to 2:let F(I)=F(I)-1
310 if(F(I)=250)+(F(I)=99)then gosub 460
320 if F(I)=0 then let GF=1
330 next:let TM=TM-1:scod 0,0
340 if(TM>0)*(GF<1)then goto 150
350 call &116D:print cursor(6,12)"GAME OVER"
360 if inp(&33)then run else goto 360
370 let T=T-1:let J=1
380 poke &703A,J:call &116A:let BX=10+LX*J:let BY=10+LY*J:le
t P=vpeek(&3800+BX+BY*32)
390 if P>&90 then let F((Y-8)/16)=251:let SC=SC+10:goto 450
400 loc 3 to BX*8-4,BY*8-4
410 if(X(0)-X=BX-10)*(Y(0)-Y=BY-10)then let I=0:goto 440
420 if(X(1)-X=BX-10)*(Y(1)-Y=BY-10)then let I=1:goto 440
430 if J<8 then let J=J+1:goto 380 else goto 450
440 let X(I)=29:let Y(I)=11:let SC=SC+5
450 loc 3 to 300,300:return
460 if P>99 then let J=&90 else let J=&94
470 vpoke G(I),J:vpoke G(I)+1,J+1:vpoke G(I)+32,J+2:vpoke G(
I)+33,J+3
480 if TM<(9-R)*105 then vpoke G(I)-1,&78
490 return
500 print "■":if X<13 then goto 550 else if Y<16 then goto 5
20
510 let T=9:goto 570
520 print cursor(8,8)"ZAPPED!":let TM=TM+10
530 let X=rnd(23)+8:let Y=rnd(47)+8:if vpeek(X+Y*32)>&63 the
n goto 530
540 goto 570
550 print cursor(8,8)"FAIRY'S HOUSE"
560 if S>2 then goto 580
570 for I=0 to 999:next:goto 130
580 print cursor(12,9)"I BRING SEEDS." cursor(9,12)"THANK YU
U.":let S=0
590 for I=0 to 500:loc I/300+1 to 0,300:next:let R=R+1:let S
C=SC+50:if R<7 then goto 110
600 loc 4 to 140,76:cls:print cursor(6,14)"THANKS TO YOUR EF
FORT■↓ I HAVE RETURNED TO A FAIRY!":goto 360
```

★この前，テレビに影さんがでていました。これは本当の話です。証人もいます。（富山県高岡市・**布村真史13才**）
……【**つぐ美**：えっ！影さん，いつテレビにでたの？**編**：プロレス中継でピースサインだしてたんだって。】

M5(BASIC-G)用

MAGICAL LARA
（マジカル ララ）

松川　一豊



M5

★内容

魔法使いのララがモンスターたちを退治するゲームです。

★ゲームの説明

ララをカーソル・キーで操り，左シフトキーで魔法をかけてモンスターを倒してください。最初ララは敵を一時的に石にする魔法しか持っていません。そこで中央のミラクル・クリスタルに20回魔法をかけてアイテムを手に入れなければならないのです。敵を20匹倒すと1ラウンド・クリアです。クリアするごとに画面が変わります（全部で5パターン)。ララが3回敵にぶつかるとゲーム・オーバーです。

★モンスターについて

モンスターはつぎの7種類です。

○バットン
　クリスタルの周りをうろついています。一番弱い敵。
○トビロン
　画面内を飛びまわっています。
○ムジャーラ
　2面目から出現。たいして強くはない。
○タイロン
　同じく2面目から出現。
○メルザ
　3面目から出現。けっこう手強い。
○ファイオ
　4面目から出現。
○パーラ
　5面目から出現。一番の強敵です。

★アイテムについて

アイテムはクリスタルに20回魔法をかけると手に入りますが，右のアイテム・タイムが0になると消えてしまいます。したがって0になる前につぎのアイテムを手に入れなければならないのです。アイテムは新しいほうが優先となります。普通のアイテム4種類とスペシャル・アイテム3種類(CTRLキーで使う）があります。

○ステッキ
　バットン，トビロンを消すことができます。
○スーパー・ステッキ
　ムジャーラ，タイロンを消せます。
○バリア・マント
　体当たりで敵を倒せます。1面に2回有効。
○パワーボール
　メルザ，ファイオを消せます。
○タイム・ストップ
　一時的に敵全体の動きが止められます。
○シャイニン・スター
　周りの敵を消すことができます。パーラはこれでないと消せません。
○スーパー・ノヴァ
　画面全体の敵を一撃で消せます。1回しか使えません。

★㊙テクニック講座

①石になっている敵にぶつかっても死なないので，これを利用して敵をかわすことができます。
②まず最初のアイテムを手に入れることです。そうすればあとは楽ですから。
③タイムストップしている間に急いでつぎのアイテム(シャイニン・スター）を手に入れてください。
④スーパー・ノヴァを2回連続して使う方法があります。自分で考えてください。あとは自分なりに捜してみてください。

★プログラムについて

キャラクターとメインの二つにわかれています。メインのほうはメモリぎりぎりなのでこれ以上いじらないほうがいいです。REM文を入れるスペースがなかったので，第1表にプログラムの説明を書いておきます。

★最後に

最近パソコンから遠ざかってた僕ですが，M5の危機を救うために急いでこのプログラムを作りました。今までのオリジナルの中では自信作だと思っております。これからもM5のユーザーのためにがんばろうと思います。

《第1表》プログラムについて

10～	初期設定	580～	スペシャル・アイテム
100～	メイン（ララ移動）	700～	やられた
210～	モンスター移動	740～	ゲーム・オーバー
280～	ぶつかったかどうかの判定	780～	ラウンド・クリア
320～	スコア表示	810～	配列変数設定
330～	魔法	860～	画面作成
490～	モンスター出現SUB	940～	画面データ（2行で1パターン）
510～	モンスターに魔法をかけたときの処理		

★ぼくの友人Mは，神様に「影さんの本名を教えてください」とお願いした。するとその翌日サイフを落とした。もしや……。(岐阜県高山市・水上マホトーン12才）……【つぐ美：命があっただけでもありがたいと思わなきゃ。】



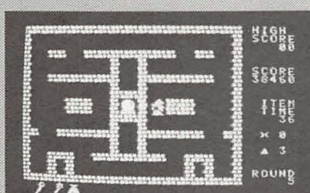
◀〈写真１〉ゲーム・スタート!!いきなり敵の猛攻が……



▶〈写真２〉中央のクリスタルを撃ってアイテムを取れ!!



◀〈写真３〉アイテムを取れば敵を倒すことができる



▶〈写真４〉これは５面だ！横から撃たないと当たらないゾ!!

《リスト１》MAGICAL LARAのマシン語プログラム・リスト

```
10! *** MAGICAL LARA ***
20! * \ CHARA & DEMO \ *
30! *  1987 3/11 [WED] *
40! *  By K.Matsukawa  *
50 print "UR":mag 2
60 for I=0 to 55:read A$:stchr A$ to I:next
70 for I=&80 to &9E:read A$:stchr A$ to I,7:next
80 color &80,&70:color &9D,&90:color &9E,&50
90 for I=0 to 6:read C:for J=0 to 3:color &81+I*4+J,C*16:nex
t J,I
100! ***** DEMO *****
110 cls:print cursor(6,2)"\\\ MAGICAL LARA \\\" cursor
\\\\\ CAST \\\\\"
120 for I=5 to 21 step 16:for J=7 to 16 step 3:print c(
I,J)"・・・":next J,I
130 for I=0 to 3:read A$,B$:print cursor(9,7+I*3);A$;c(
25,7+I*3);B$:next
140 for I=0 to 7:read CD,CC:scod I,CD:scol I,CC:loc I to 16-
(I>3)*128,48+I*24+(I>3)*96:next
150 print cursor(4,19)"PROGRAMED BY K.MATSUKAWA" cursor(9,21
)"PUSH ANY KEY"
160 if inkey(0)=0 then goto 160 else chain
170! *** CHARACTER DATA ***
180! ### LARA ###
190 data 0000010303 1f0704,0a080c030707070f,60f0f8fcf4f0f87c,
7e7838dce0f0f8fc
200 data 060f1f3f2f0f1f3e,7e1e1c3b070f1f3f,000080c0c0f8e020
501030c0e0e0e0f0
210 data 0103070f1f7f181a,1818370e1f1e1f3f,80e0c0e0f0fc30b0,
3030d8e0f0f0f0f8
220 data 030f070f1f7f1f1f,1f1f3f0a1d1f1f3f,0080c0e0f0fcf0f0,
f0f0f8a070f0f0f8
230 data 0000000102070d17,0d07020100000000,000000080c060d0,
60c0800000000000
240 data 00071f1f3f3f3f3f,3f1f1f272a557f00,00c0f0b0d8c8c8f8,
d8b0f0c8a854fc00
250! ### MONSTERS ###
260 data 000000442333b3d,3e3f3b3241000000,000000408498b878,
f8f8b89804000000
270 data 081c34070fcd6d73,7c7f7f776fc81c00,207058c0e0666c9c,
7cfcfcdcec267000
280 data 00152a5fbf73a165,a173bf5f350a0000,0050a8f4fa9c0a4c,
0a9cfaf458a00000
290 data 0000071f3f786347,63783f1f07000000,0000c0f0f83c8cc4,
8c3cf8f0c0000000
300 data 003028050a65eff3,d0d9ef8740000000,00182840a04cee9e,
1636eec204000000
310 data 000000 04091f3b31,2a25301d0f000000,0000 40102070d888,
28089830e0000000
320 data 00000030f0f1f1e,1f0f0f0300000000,0000080e0a0d0d0,
f0e0e08000000000
330 data 000f102748535454,5453482710 0f0000,00e010c824945454,
549424c810e00000
340 data eeeeee0077777700
350! ### ITEM ###
360 data 0000000000000000,0101030 3060c0800,0070d888d870e0c0,
c080800000000000
370 data 0000010000010000,0101030 3060c0800,2070fcf8d8ac70e0,
c080800000000000
380 data 00000f0703070f0f,1f1b3c3f7f7f0000,0000e0c080c0e0e0,
f0f0f838dcfc0000
390 data 000071f1f3f3f3f,3f3f1f1f07000000,0000c0f0b0d8c8c8,
c8d8f070c0000000
400 data 0007070 10f1d3131,21212030301c0f00,00c0c000e0701818,
08e80818 1870e000
410 data 00010307070f3f7f,3f0f1f3e3c780000,000080c0c0e0f8fc,
f8e0f0f8783c0000
420 data 0000070f18313136,3131180f07000000,0000c0e030181 8d8,
181830e0c0000000
430 data 001038387c7cfe00,00c66c7c6cc60000
440! **** DATA ****
450 data 5,10,9,5,14,11,13
460 data LARA,TIRON,BATTON,MELZA,TOBIRON,FIOW,MUJARLA,PEALA
470 data 8,9,24,5,28,2,32,6,36,14,40,12,44,8,48,4
```

《リスト２》MAGICAL LARAのメイン・プログラム・リスト

```
10 console 0:dim EF(4),EC(4),ECO(7),IT$(7),P$(15):gosub $DA
20 SC,IM,CH,F=0:LA=3:LE=20:RO=1
30 scol 0,9:scod 5,16:scol 5,11:scod 6,20:scol 6,15
40 BC=-(IM>2)*2:IT=-(IM>0)*200:CC,STC=0:EN=20:PA=(RO-1)mod 5
+1:if PA=1 then restore 940
50 gosub $SCR:loc 6 to 88,80
60 for I=1 to 4:EF(I),EC(I)=0:next:MF=0:LM=1:X=11:Y=18:scod
0,8:loc 0 to 88,144
70 if F=1 then F=0:goto 90
80 play "t160s118o5ggga4afd","t160s118o4co3bo4cf4.r4":play "
ecdc2t255","gggc2":sleep 3
90 move on
100 K=inkey(0):if K=0 then goto 160
110 XX=(K=54)-(K=55):YY=(K=51)-(K=46):if XX+YY=0 then goto 1
60
120 X1=X+XX-(XX=1):Y1=Y+YY-(YY=1)
```

★僕は，やっとの思いでＦＨを買いました。RUN⏎と打ち込むとピーピーと鳴くかわいいヤツです。(兵庫県尼崎市・陶器遅老15才)……【影：ピーピーと鳴くのなら，家のすずめと交換しよう！編：でも影さんに貸したら…。】

```
130 if rcrt(X1,Y1)=&80 or rcrt(X1-(YY<>0),Y1-(XX<>0))=&80 th
en goto 150
140 X=X+XX:Y=Y+YY
150 scod 0,-(XX=1)*4-(YY=1)*8-(YY=-1)*12:loc 0 to X*8,Y*8:LM
=1-LM:play "n"+num$(42+LM*7)+";32"
160 if inkey(1)=4 and MF=0 then gosub $MS
170 if MF=1 then gosub $MC
180 if IT>0 then IT=IT-1:print cursor(28,12)right$(" "+num$(
IT/5),2):if IT=0 then gosub $MIT
190 if inkey(1)=1 and IM>4 then gosub $SI
200 if STC>0 then STC=STC-1:if STC>0 then goto 280 else gosu
b $CHE
210 for M=1 to 4:if EF(M)=0 then if EN>3 then gosub $MOS els
e if CH>0 then CH=CH-1:gosub $MOS
220 E=EF(M):if E=0 then goto 270
230 if EC(M)>0 then EC(M)=EC(M)-1:if EC(M)>0 then goto 270 e
lse scol M,ECO(EF(M))
240 if(E=2 or E=4 or E=5 or E=7)and status(M)=1 then goto 27
0
250 if E>2 and rnd(LE)=0 then X1=X*8:Y1=Y*8 else X1=rnd(160)
+8:Y1=rnd(128)+16
260 move M to X1,Y1,4+(E>2)+(E>4)+(E=7)
270 next
280 CO=coinc(0,1,4):if CO=-1 then goto 100 else if EC(CO)>0
then goto 100
290 if BC=0 then goto $LD
300 gosub 540:BC=BC-1:if BC=0 then print cursor(5,21)"  ↓←←
 "
310 goto 100
320$SC:print cursor(24,7)right$("      "+num$(SC),5)"0":return
330$MS:MF=1:play "l32o7cedc":loc 5 to#0:X1=X+XX*7:Y1=Y+YY*7
340 if X1<1 then X1=1 else if X1>21 then X1=21
350 if Y1<2 then Y1=2 else if Y1>18 then Y1=18
360 move 5 to X1*8,Y1*8,1:return
370$MC:if status(5)=0 then MF=0:erase 5:return
380 CO=coinc(5,1,6):if CO=6 then goto $MIC else if CO<>-1 th
en goto $MA
390 return
400$MIC:if IM=7 then return
410 play "l32o7afca":CC=CC+1:MF=0:erase 5:SC=SC+1:gosub $SC
420 if CC<20 then return
430 CC=0:IM=IM+1:IT=200:print cursor(IM*2-1,21);IT$(IM);:pla
y "l16o6bf+g"
440 if IM=3 then BC=2
450 return
460$MIT:print cursor(IM*2-1,21)"  ↓←←  ";:IM=IM-1:CC=0:play
"l16o4ac":if IM>0 then IT=200
470 if IM=2 then BC=0
480 return
490$MOS:MO=rnd(1-(RO>1)*2-(RO>2)-(RO>3)-(RO>4))+1:EF(M)=MO
500 scod M,20+MO*4:scol M,ECO(MO):loc M to 88,16:return
510$MA:if EC(CO)>0 then return
520 erase 5:MF=0:if IM=0 or EF(CO)=7 then goto 570
530 if(IM=1 and EF(CO)>2)or(IM<4 and EF(CO)>4)then goto 570
540 move off:scod CO,52:scol CO,15:play "l32o8c9df+dcb-cc+de
cf+bb-c":sleep 1,30
550 erase CO:E=EF(CO):EF(CO)=0:SC=SC+E*10:gosub $SC
560 EN=EN-1:print cursor(27,14);EN:if EN=0 then return $CL e
lse move on:return
570 scol CO,7:move CO to#CO:play "o5l16cc+c":SC=SC+3:gosub $
SC:EC(CO)=20:return
580$SI:on IM-4 goto 590,620,650
590 if STC>0 then return
600 STC=30:for I=1 to 4:if EF(I)>0 then move I to#I
610 next:play "l16o6a9dc":return
620 move off:bcol 15:sleep 1,10:bcol:for CO=1 to 4:if EF(CO)
=0 then goto 640
630 if dist(X*8,Y*8,sprite(CO,1),sprite(CO,0))=<576 then gos
ub 540:move off
640 next:move on:gosub $CHE:return
650 move off:play "l16o8gbf+ga-f+":for I=1 to 5:bcol 13:slee
p 1,5:bcol:sleep 1,5:next
660 for CO=1 to 4:if EF(CO)>0 then gosub 540
670 move off:next:IM=6:print cursor(13,21)"  ↓←←  ":move on:
gosub $CHE:return
680$CHE:if EN>3 then return
690 CH=0:for I=1 to 4:CH=CH-(EF(I)>0):next:CH=EN-CH:return
700$LD:move off:scod 0,52:play "t255o518eff+gdd+efcc+dd+":sl
eep 3
710 LA=LA-1:print cursor(27,16);LA:if LA=0 then goto 740
720 erase 1,2,3,4,5:F=1:if EN<4 then CH=EN
730 goto 60
740 print cursor(7,8)"GAME  OVER" cursor(6,17)"PUSH ANY KEY"
750 if HS<SC then HS=SC
760 print cursor(24,3)right$("      "+num$(HS),5)
770 if inkey(0)=0 then goto 770 else goto 20
780$CL:play "t160o518aaaa-2rgega2r","t160o318f4ao4c4cc4co3bb
-a4aa4"
790 play "aa-ab4ab4o6c4.c","o3f4ag4gg4o4cccc":sleep 7
800 RO=RO+1:LE=LE+(LE>2)*2:goto 40
810$DA:for I=1 to 7:read ECO(I):next:for I=0 to 15:read P$(I
):next
820 for I=1 to 7:J=&7D+I*4:IT$(I)=chr$(J)+chr$(J+2)+"↓←←"+ch
r$(J+1)+chr$(J+3):next:return
830 data 5,2,6,14,12,8,4
840 data "    ","   ■","  ■ ","  ■■"," ■  "," ■ ■"," ■■ ","
■■■"
850 data "■   ","■  ■","■ ■ ","■ ■■","■■  ","■■ ■","■■■ ","■
■■■"
860$SCR:erase:cls:print cursor(0,1);rpt$(24,"■"):for I=2 to
19:print "■" tab(23)"■":next
870 print rpt$(24,"■"):print cursor(25,1)"HIGH↓←←←←SCORE" cu
rsor(25,6)"SCORE"
880 print cursor(24,3)right$("      "+num$(HS),5)"0":gosub $SC
890 print cursor(26,10)"ITEM↓←←←←TIME↓←0" cursor(26,14)"↖ 20
↓↓←←←←←↖";LA
900 print cursor(25,19)"ROUND↓←←" right$(" "+num$(RO),2):XX=
1:YY=2
910 read A$:for I=1 to 6:B$=P$(val("&"+mid$(A$,I,1))):print
cursor(XX,YY);B$:XX=XX+4:next
920 XX=1:YY=YY+1:if YY<20 then goto 910 else if IM=0 then re
turn
930 for I=1 to IM:print cursor(I*2-1,21);IT$(I):next:return
940 data 244892,044882,047882,240092,060182,004802,204812,26
7992,e0001e
950 data 000002,027902,320132,320132,024902,027902,f0003e,00
0002,020102
960 data 004802,004802,39fe72,304832,024902,000002,f0003e,12
7922,104822
970 data 804806,020102,120122,f3ff3e,020102,320132,227912,20
0012,200012
980 data 204812,204812,3e79f2,004802,007802,ce01ce,020102,02
7902,324932
990 data 024902,027902,ce01ce,000002,004802,324932,324932,02
4902,024902
1000 data 010202,010202,3f33f2,213212,213212,380072,200012,2
1fe12,070382
1010 data 010202,c1fe0e,48004a,48004a,ce79ce,024902,027902,3
20132,320132
1020 data 000002,000002,33ff32,004802,004802,3fcff2,004802,0
07802,0e49c2
1030 data 0e49c2,007802,004802,9fcfe6,004802,004802,39fe72,2
80052,280052
```

M
5

★ザ・こばなし：ある男がこう言ったそうだ。**男**：「自殺するくらいなら，死んだほうがましだ!」これで茶の間はドッカーン!!かもね。(滋賀県草津市・ＥＫＯ15才)……**【影：なんだ!なんだ!今のばかでかい音は？】**

MSX/MSX2用

HAT君（ハット）

原田　哲郎



Story

ここは，どこにでもありそうなちっぽけな町。そこに住んでいるＨＡＴ君は，大のぼうし好き。いつも，ぼうし屋に足を運んでいました。

ある日，いつもの帰り道を歩いていると，見なれない小さなぼうし屋がありました。

ＨＡＴ君は，おかしいと思いながらもその店に入りました。中に入ってみると，ぼうしがたった一つだけ置いてありました。しかもそのぼうしには，ふだんねだんが書いてあるところに〝このぼうしをかぶるな!!〟と書いてありました。でも，ＨＡＴ君はそのぼうしにふしぎな力で引っぱられているように，かぶりたくなりました。

「お店の人は，いないようだし……，よし，かぶってみよう！」。

すると，そこには……。

How to Play

このゲームは，思考型です。ぼうしをかぶったのがＨＡＴ君で，敵の体当たりをかわしながら，画面にあるすべてのぼうしを一番下に落とすと，面クリアです。

カーソル・キーの左右（またはジョイスティック）で左右に動かし，スペース・キーで，ジャンプです。なお，ジャンプはスペース・キーを押しつづけていれば，いくらでも飛びます。

画面には，２種類のしょう害物があり，下がとがっているものは上に乗れ，下からぶつかると死にます。上がとがっているのは，その逆です。

ぼうしを落とすには，ぼうしにぶつかればいいのです。すると，下にしょう害物（下にとがっているやつ）があるまで落ちます。そのとき，しょう害物（上にとがっているやつ）や，ぼうしにぶつかると死んでしまいます。

ぼうしが，下に落ちて止まったところに，敵がいればその敵は死にます。

上にとがっているしょう害物は，左右に押すことができます。それによって，敵を閉じ込めたりできます。

Finary

このゲームには，エンディングやコンティニューや隠れはありません（たぶん，作者の手抜きです）。それほど，思考型に力を入れています（うそかも）。

作り終えてみると，アクション性が強くなったなぁと思いました（いままで思考型といって，気の変わる作者です）。

それから思ったのですが，やっぱり思考型やアクションは，シナリオが必要だと思いませんか？



▲《写真１》ゲーム・スタート!! 敵をうまくかわしながらぼうしを下まで落とそう



◀《写真２》ぼうしにぶつかれば下に落ちていきます。ブロックに注意!!



◀《写真３》しまった。ブロックにぶつかった。とがってるほうにぶつかるとアウト



▼《写真４》これは２面。ブロックの動かしかたが重要なポイント！

《第１表》変数表

Ｄ＄(n)	ラウンド・データ
Ｐ＄(n)	ＢＧＭデータ
Ａ＄(n)	キャラクター・データ
Ｒ	ラウンド
Ｌ	自分の残り
ＳＣ	スコア
Ｘ，Ｙ，Ｘ１	自分の座標
ＴＸ(n)，ＴＹ(n)	敵の座標
Ｋ(n)	敵が死んだか
Ｖ(n)	敵の向き
Ｓ	スティック用
Ｖ	Ｖ－ＲＡＭ用
Ｈ	残りのぼうしの数
Ｔ	敵の数
ＭＥ＄(n)	メッセージ・データ
Ｉ，Ｊ，Ｍ，Ｆ，Ｚ，ＦＬ，Ｘ＄，Ａ＄	その他いろいろ

★８月号105ページの「ごちそうサラマンダー」につづき「おやすみなサイコソルジャー」っていうのはどうですか？ＴＯＭＭＹさん!!（大阪府吹田市・多芸多才のわき姐）……【ＴＯＭＭＹ：なかなかイーデス・ハンソン。】

HAT君のプログラム・リスト

```
10 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ HAT KUN  By Tetsuo Harada For MSX ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 SCREEN 1,2:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z:CLEAR 2000
30 HR=13:DIM D$(HR*9-1):GOSUB 640:DEFUSR=&H90:R=1:L=5:SC=0
40 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Write a Screen ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
50 FOR I=0 TO 20 STEP 2:FOR J=0 TO 18 STEP 2:LOCATE J,I:PRINT A$(1):NEXT:NEXT
60 H=0:T=0:RD=(R-1)*9:FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 8:M=VAL(MID$(D$(RD+I-1),J,1))
70 LOCATE J*2,I*2:ON M+1 GOSUB 80,80,80,80,90,100:NEXT:NEXT:GOTO 110
80 PRINT A$(M):IF M=3 THEN H=H+1:RETURN ELSE RETURN
90 PRINT A$(0):X=J*2:Y=I*2:RETURN
100 PRINT A$(0):V(T)=1:TX(T)=J*2:TY(T)=I*2:K(T)=1:T=T+1:RETURN
110 LOCATE 1,22:PRINT "PROGRAMMED BY TETSUO HARADA";
120 LOCATE 21,2:PRINT "HAT KUN!":FOR I=0 TO 3:LOCATE 21,5+I*4
130 PRINT ME$(I):NEXT:GOSUB 370:PL=0:PLAY "V15T125L8O4"
140 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Main ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
150 S=STICK(0)+STICK(1):X1=X:Z=(S=7)*2-(S=3)*2:X1=X1+Z:GOSUB 320
160 F=0:IF STRIG(0)+STRIG(1) AND FL=1 THEN Y=Y-2:F=1:GOSUB 290 ELSE FL=0
170 V=VPEEK(6144+X+(Y+2)*32):IF V=112 THEN FL=1
180 IF V<>112 AND F=0 THEN Y=Y+2:GOSUB 360
190 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),10,0:GOSUB 400
200 IF T=0 THEN 150 ELSE FOR I=0 TO T-1:IF K(I)=0 THEN 270
210 IF VPEEK(6144+TX(I)+TY(I)*32)=97 THEN K(I)=0:PUTSPRITE I+2,(0,0),0:GOTO 270
220 X1=TX(I):Y1=TY(I):X1=X1-(V(I)=3)*2+(V(I)=7)*2:Y1=Y1-(V(I)=5)*2+(V(I)=1)*2
230 V=VPEEK(6144+X1+Y1*32):IF V=32 THEN TX(I)=X1:TY(I)=Y1:GOTO 260
240 V(I)=5-SGN(X-TX(I))*2:IF RND(1)*9>3 THEN 260
250 V(I)=3+SGN(Y-TY(I))*2
260 PUTSPRITE I+2,(TX(I)*8,TY(I)*8),12,1:IF TX(I)=X AND TY(I)=Y THEN 580
270 NEXT:GOTO 150
280 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Sub ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
290 V=VPEEK(6144+X+Y*32):IF V=112 THEN RETURN 580
300 IF V=104 THEN Y=Y+2:FL=0
310 IF V=97 THEN 420 ELSE RETURN
320 V=VPEEK(6144+X1+Y*32):IF V<98 THEN X=X1:GOTO 290
330 IF V<>104 OR VPEEK(6144+X1+Z+Y*32)<>32 THEN RETURN
340 A=USR(0):PLAY "V15T125L32O1CR64CR64O7C":SC=SC+1:X=X1:PLAY"V15T125L8O4"
350 LOCATE X,Y:PRINT A$(0):LOCATE X+Z,Y:PRINT A$(2):GOTO 370
360 IF V=104 THEN RETURN 580 ELSE 310
370 LOCATE 24,6:PRINT SC*10:LOCATE 24,10:PRINT H
380 LOCATE 24,14:PRINT R:LOCATE 24,18:PRINT L:RETURN
390 FOR I=0 TO T-1:PUTSPRITE I+2,(0,0),0:NEXT:PUTSPRITE 1,(0,0),0:RETURN
400 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY P$(PL):PL=PL+1:PL=PL+(PL=8)*8:RETURN ELSE RETURN
410 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Get Hat! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
420 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),10,0:LOCATE X,Y:PRINT A$(0)
430 I=Y*8:SC=SC+5:GOSUB 370:SOUND 7,60:SOUND 9,15:SOUND 2,0:SO=0
440 SOUND 7,60:SOUND 9,15:I=I+2:SO=SO+3:SOUND 2,SO
450 PUTSPRITE 1,(X*8,I),10,2:GOSUB 400:IF (I MOD 8)<>0 THEN 440
460 V=VPEEK(6144+X+((I/8)+2)*32):IF V=104 THEN PUTSPRITE 1,(0,0),0:RETURN 580
470 IF I>=175 THEN LOCATE X,23:PRINT "ac";:GOTO 510
480 IF V=112 THEN PUTSPRITE 1,(0,0),0:GOTO 490 ELSE 440
490 IF VPEEK(6144+X+(I/8)*32)=97 THEN PUTSPRITE 1,(0,0),0:RETURN 580
500 LOCATE X,I/8:PRINT A$(3):SOUND 2,0:RETURN
510 PUTSPRITE 1,(0,0),0:SOUND 2,0:SC=SC+10:H=H-1:IF H<>0 THEN GOTO 370
520 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Round Clear ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
530 A=USR(0):GOSUB 390:LOCATE 5,10:PRINT "ROUND CLEAR!!":SC=SC+R*2
540 PLAY"V15T255O6L64CEG":R=R+1:FOR I=0 TO 999:NEXT:IF R<=HR THEN CLS:GOTO 50
550 LOCATE 3,11:PRINT "CONGRATULATIONS!!":LOCATE 6,13:PRINT "GOOD LUCK!"
560 LOCATE 6,15:PRINT "BYE BYE!!":IF INKEY$<>"" THEN 560 ELSE END
570 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Game Over? ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
580 SOUND 2,0:PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),10,0:LOCATE 5,10:PRINT "DON T MINE!"
590 A=USR(0):PLAY"V15T125L8O6GECO4GECO3GECO4C4.O4"
600 GOSUB 390:L=L-1:IF L>-1 THEN FOR I=0 TO 999:NEXT:CLS:GOTO 50
610 LOCATE 5,11:PRINT "GAME OVER!!"
620 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN SC=0:R=1:L=5:CLS:GOTO 50 ELSE 620
630 '♥♥♥♥♥♥♥♥ Make Chara & Etc.♥♥♥♥♥♥♥♥
640 FOR I=0 TO 1:X$="":FOR J=0 TO 31:READ A$
650 X$=X$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=X$:NEXT
660 FOR J=0 TO 11:READ A$:A=ASC(A$)*8
670 FOR I=A TO A+7:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
680 X$="":FOR I=776 TO 807:X$=X$+CHR$(VPEEK(I)):NEXT:SPRITE$(2)=X$
690 KEY 1,CHR$(12)+"SCREEN0"+CHR$(13):FOR J=0 TO 1:FOR I=264 TO 727
700 VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT:NEXT
710 VPOKE &H200C,&HA1:VPOKE &H200D,&H41:VPOKE &H200E,&H81
720 VPOKE &H2010,&H81:FOR I=0 TO 3:READ ME$(I):NEXT
730 FOR I=0 TO HR*9-1:READ D$(I):NEXT
740 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):A$(0)="  "+A$+"  ":A$(1)="pr"+A$+"qs"
750 A$(2)="hj"+A$+"ik":A$(3)="ac"+A$+"bd"
760 P$(0)="GECGECGECG4":P$(2)=P$(0):P$(1)="FDO3BO4FDO3BO4FDO3BO4F4"
770 P$(3)="CEGFDO3BO4C4.R":P$(4)="CEGCEGCEGC4":P$(6)=P$(4)
780 P$(5)="O3BO4DFO3BO4DFO3BO4DFO3B4O4":P$(7)="GECO3BO4DFC4.R":RETURN
790 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Sprite Data ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ............(Hat1(Mine)・Boots)
800 DATA 1F,1F,0F,0F,1F,1F,FF,00, 00,8C,8C,80,80,1E,1F,1E
810 DATA F8,F8,F0,F0,F8,F8,FF,00, 00,31,31,01,01,78,F8,78
820 DATA 80,80,86,86,86,86,86,80, 00,1E,1E,7E,FE,FE,FE,FE
830 DATA 01,01,61,61,61,61,61,01, 00,78,78,7E,7F,7F,7F,7F
840 '♥♥♥♥♥♥♥♥ Character Data ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ............(Hat2・Turara・Jimen)
850 DATA a,00,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F, b,1F,1F,1F,1F,1F,7F,7F,7F
860 DATA c,00,F8,F8,88,E8,E8,E8,E8, d,E8,E8,E8,F8,F8,FE,FE,FE
870 DATA h,44,44,46,46,6C,6D,4D,4D, i,DD,DD,99,BB,BB,3B,7B,FF
880 DATA j,88,88,88,CC,CC,CC,EE,EE, k,CE,DC,DD,DD,9D,B9,BB,FB
890 DATA p,00,FF,3B,BB,BB,99,DD,DD, q,4D,4D,6D,6C,46,46,44,44
900 DATA r,00,FB,B9,9D,DD,DD,DC,CE, s,EE,EE,CC,CC,CC,88,88,88
910 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Masseage Data ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ・・うえ の こもじ に ちゅうい!
920 DATA SCORE,HAT! ,ROUND,LEFT
930 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Round Data ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
940 DATA 30000030,10011000,00121330,01211020,00011000
950 DATA 50021020,00021000,02211110,00000004
960 DATA 00333333,10101010,00020200,01010101,20202020
970 DATA 10101010,02020200,01010101,00040005
980 DATA 53033004,00001000,00002020,02001010,02002002
990 DATA 00201020,00002000,00101000,25002052
1000 DATA 23234320,20200022,10000020,00002022,00202021
1010 DATA 00202020,20101010,20202000,02020202
1020 DATA 50400000,00000000,00000000,22222333,20003000:'ROUND 5
1030 DATA 22211000,00002000,00001000,22202500
1040 DATA 33333333,01111110,00000000,11011110,02000020
1050 DATA 00111011,02000200,11101101,00000004
1060 DATA 33333330,03010302,01030100,03010302,01030100
1070 DATA 03010302,01030100,53515352,00030004
1080 DATA 33333333,10200201,33333333,33333333,01400001
1090 DATA 10010100,33333333,01110110,00200200
1100 DATA 20300302,01033410,10033001,00301300,03010030
1110 DATA 30100103,01000010,10002001,00200200
1120 DATA 03030030,51011110,02020520,01010010,02020020:'ROUND 10
1130 DATA 01010010,02025020,01011110,00000004
1140 DATA 33333333,33232323,32323233,33232323,32323233
1150 DATA 33232323,32323233,33333333,33333334
1160 DATA 00040300,00000100,00000000,00000000,03000200
1170 DATA 01000000,00000000,50505050,05050505
1180 DATA 30000000,01111110,41300010,11110110,00000200:'ROUND 13 で おわり。
1190 DATA 01011110,01050000,01012210,00013500
```

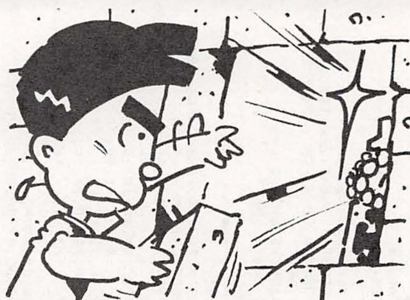
★誰にでもできる，指１本で車を止める方法!!まず押しボタン式信号のボタンを指1本で押す。やがて信号が赤になり…。(東京都新宿区・Dempanian 15才)……【影：つぐ美ちゃんなら，そんなことしなくたって…。】

MSX/MSX2用

DORE RUNNER

ドレ ランナー

YOIS



内容

ランナーを動かして八つの宝を取るゲームです。

操作方法

●カーソル・キー……左右移動，はしごのあるところは上下移動できる。

●スペース・キー……穴掘り，穴うめ，ジャンプ，ギブアップ(モードによる)。

●[F1]～[F5]キー……モード・セレクト。

モード

●穴掘りモード……[F1]キーを押すとこのモードになります。スペース・キーを押しながらカーソル・キーの左右どちらかを押すとその方向のななめ下に穴を掘ります(岩は掘れません)。

●穴うめモード……[F2]キーを押すとこのモードになります。ブロックが一つもないときはこのモードは無効です。あとは穴掘りと同じ操作です。

●ノーマル・モード……[F3]キーを押すとこのモードになります。このモードは，何も起こらないのですが，アイテムを取るときはこのモードでなければいけません。

●ジャンプ・モード……JUMPが0以上のときにスペース・キーを押すと1キャラ分ジャンプします。

●ギブアップ・モード……スペース・キーを押すとランナーが地獄に落ちます。

ルール＆テクニック

●ジャンプは上だけで，ななめにはできない。

●ランナーは，下が空白または宝のとき下に落ちる。落ちているときは左右移動できない。

●タイムが0になるとランナーは死ぬ。

●落下中でも穴掘り，穴うめができる(テク1)。

●宝を取ったとき，カーソル・キーの左右どちらかのキーを押していると，その方向に2キャラ分はじき飛ばされる(テク2)。

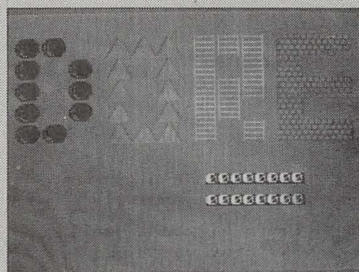
テク1とテク2は知っておかないとクリアできない面があります。

おわりに

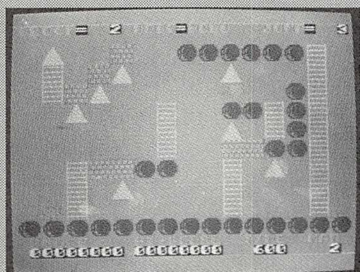
書き忘れましたが，このゲームには五つのアイテムがあります。効果は自分で捜してみてください。

プログラムはけっこうきれいにできたと思います。あと全部打ち込んだら，RUN3000を実行してからRUNしてください。ラウンド・データのチェックを行ないます。

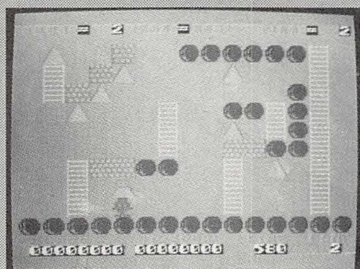
1，2か月後にX1版も発表します。



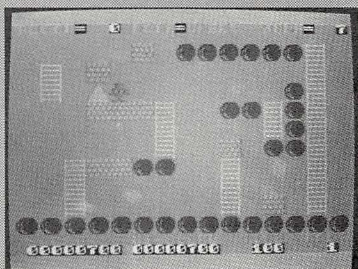
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート!



◀《写真2》三角形の宝をすべて取ることがゲームの目的



▶《写真3》このように宝にぶつかれば取ることができる



▼《写真4》この1個を取れば面クリアだ!! ボーナスが入る

★僕の友人Kは，コピーしてあげたソフトを，Kの友人に3,000円で売ってしまった，とんでもないつわ者です。(東京都板橋区・**じろすけ15才**)……【**編**：影さんは，私の貸したパソコンを質屋にあずけた恐しい人です。】

CHECKER FLAG

編：ロードランナーもどきですが，ちょっと操作方法等にアイデアを盛り込んでいますね。

Dr.D：ふむ，同じキーでも，モードによって使いかたが異なるというのは，なかなかいいぞ。

影：おや？ 敵がいないじゃない。それじゃあ，楽勝！

編：と思うのはあまいですよ。それぞれのモードで使える回数というのが決まってるので，よーく考えないとハマッちゃいます。



DORE RUNNERのプログラム・リスト

```
10 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DORE RUNNER ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 '♥♥  COPYRIGHT 1987年 6月 28日 (日)   ♥♥
30 '♥♥     FOR MSX(RAM16K).MSX2         ♥♥
40 '♥♥PROGRAMED BY THE YOIS OF NICE!♥♥
50 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
60 CLS:COLOR 15,1,1:SCREEN1,1,0:COLOR13,4,9:WIDTH30:KEYOFF
70 LOCATE9,10:PRINT"WAIT AMOMENT"
80 '♥♥♥ P C G ♥♥♥
90 RESTORE1720:FORI=1TO11:READAD$:AD=VAL("&H"+AD$)
100 FORJ=AD TOAD+7:READA$:VPOKEJ,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
110 FORI=300TO720:VPOKEI,VPEEK(I)/4:A$=BIN$(VPEEK(I))
120 B$=LEFT$(A$,1):A$=B$+B$+RIGHT$(A$,6)
130 VPOKEI,VAL("&B"+A$):NEXT
140 VPOKE&H2006,&HF1:VPOKE&H2007,&HF1
150 '♥♥♥ SPRITE ♥♥♥
160 RESTORE1850:FORI=0TO2:A$="":FORJ=0TO7:READB$
170 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
180 '♥♥♥ TITLE ♥♥♥
190 A$(0)="HOLU":A$(1)="UMELU":A$(2)="NOMAL":A$(3)="JUMP":A$(4)="GISATU"
200 CLS:GOSUB1460:ONKEYGOSUB950,960,970,980,990
210 RESTORE1840:FORI=&H200CTO&H200F:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
220 RESTORE1890:FORI=2TO11:READA$:LOCATE0,I:PRINTA$:NEXT
230 FORI=21TO12STEP-1:LOCATE11,I:PRINT"RUNNER"
240 LOCATE11,I+1:PRINT"      ":FORJ=0TO50:NEXT:NEXT
250 FORI=15TO2STEP-2:SOUND8,I:FORJ=0TO10:FORK=0TO255STEP40
260 SOUND0,K:SOUND1,J:NEXT:NEXT:NEXT
270 FORI=1TO19:LOCATE5,20
280 PRINTSTRING$(19-I,32);MID$("PUSH SPACE TO START",1,I)
290 FORJ=0TO50:NEXT:NEXT
300 LOCATE8,22:PRINT"MADE BY YOIS"
310 SC$=STR$(SC):LOCATE5,15:PRINT"HIGH SCORE ";:OP=1:GOSUB1530
320 HI$=STR$(HI):LOCATE5,17:PRINTSPC(5);"SCORE ";:GOSUB1560
330 IFSTRIG(0)<>-1THEN330
340 R=1:MA=2:P1=0:P2=1:SC=0:SH=1:RR=11
350 '♥♥♥ OPENING ♥♥♥
360 GOSUB1470:FORI=0TO29STEP2:LOCATEI,20:PRINT"pq"
370 LOCATEI,21:PRINT"rs":NEXT
380 X=2:Y=18:TI=600:TA=0:BL=2:JU=3:MO=0:MU=1
390 SO$="2020202020204050404040404040405080B0B02020B0B02020B0B0B0F0FDFDFDFD
400 LOCATE1,22:PRINT"SCORE    HI-SCORE  TIME  MAN"
410 GOSUB1500:GOSUB1570:GOSUB950:GOSUB1040
420 IFR=RRTHEN490
430 LOCATE11,10:PRINT"ROUND"R
440 PLAY"M15000S905","M15000S904"
450 PLAY"L10FR10FFL5EDL16ED04BR10","L10AR10AAL5GFL16GFDR10"
460 PLAY"O5ED04B5AB05DEF2","GFD5CDFGA2
470 FORI=0TO255STEP8:PUTSPRITE0,(I,144),8+P1,P1
480 SWAPP1,P2:FORJ=0TO80:NEXT:NEXT
490 '♥♥♥ ROUND PRINT ♥♥♥
500 GOSUB1470:RESTORE2000:FORI=1TORMOD11-(R>10):READA$:NEXT
510 IFR=RRTHENRESTORE2110:READA$
520 K=1:FORI=2TO27STEP2:FORJ=2TO18STEP2
530 ONVAL(MID$(A$,K,1))+1GOSUB1400,1410,1420,1430,1440
540 SOUND8,15:SOUND1,0:SOUND0,RND(1)*50
550 LOCATEI,J:PRINTB$:LOCATEI,J+1:PRINTC$:K=K+1:NEXT:NEXT
560 GOSUB1450:Q=RND(-TIME):IFR=RRTHEN1260
570 FORI=8TO10:SOUNDI,15:NEXT:FORI=1TO5STEP2:SOUNDI,1:NEXT
580 '♥♥♥ MAIN ♥♥♥
590 S=STICK(0):IFSTRIG(0)THENGOSUB830:GOSUB1040
600 IFMO=1THENY=Y+2
610 XX=X:YY=Y:IFMO=0ANDSTRIG(0)=0THENX=X+((S=7ANDX>2)-(S=3ANDX<25))*2
620 A$=CHR$(VPEEK(6145+X+Y*32)):IFA$="`"ORA$="p"THENX=XX:Y=YY
630 A$=CHR$(VPEEK(6145+X+Y*32)):B$=CHR$(VPEEK(6145+X+(Y+2)*32))
640 C$=CHR$(VPEEK(6145+X+(Y-2)*32))
650 IFA$="h"ANDC$<>"`"ANDC$<>"p"ANDS=1THENY=Y-2:IFY<0THENY=2
660 IF(B$="h"ANDS=5)OR((A$="h"AND(B$<>"`"ANDB$<>"p"))ANDS=5)THENY=Y+2
670 IFA$<>"h"AND(B$=" "ORB$="x")THEN:MO=1ELSEMO=0
680 IFCHR$(VPEEK(6145+X+Y*32))<>"x"THEN700
690 LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX,Y+1:PRINT" ":TA=TA+1:GOSUB1010
700 TI=TI-1:IFINT(TI/10)*10=TI THENGOSUB1570:IFTI<=0THEN1090
710 IFOP=1THENOP=0:RETURN
720 IFIT=0ANDINT(RND(1)*300+(SH MOD7)*100)=0THENGOSUB1590
730 IFTA>7THENTI=INT(TI/10)*10:GOTO1180
740 IFIT=0THEN770
750 IW=IW-1:IFIW<0THENIT=0:PUTSPRITE1,(0,209)
760 IFX=XI ANDY=YI ANDAN=2THENGOSUB1650
770 PUTSPRITE0,(X*8+8,Y*8),8+P1,P1:SWAPP1,P2
780 VP=(TI MOD3):VPOKE&H200F,-(VP=0)*&HF4-(VP=1)*&HB4-(VP=2)*&HA4
790 SU=VAL("&H"+MID$(SO$,MU,2)):MU=MU+2:IFMU>=64THENMU=1
800 SOUND0,SU:SOUND2,SU-5:SOUND4,SU+2
810 IFINKEY$="H"ANDINKEY$="T"THENLOCATE3,1:PRINT"HONDAYOUKO & TAKENOSHINITI"
820 GOTO590
830 '♥♥♥ HOLU & UMELU ♥♥♥
840 IFAN=4THENGOSUB1090:RETURN
850 IFAN=3THENGOSUB1060:RETURN
860 IFS<>7ANDS<>3THENRETURN
870 XA=((S=7)-(S=3))*2:A$=CHR$(VPEEK(6145+(X+XA)+(Y+2)*32))
880 IFA$<>"`"ANDA$<>" "THENRETURN
890 S$=CHR$(VPEEK(6145+(X+XA)+Y*32)):IFS$>"Z"ANDS$<>"x"THENRETURN
900 ONAN+1 GOTO910,930,940
910 LOCATEX+XA,Y+2:PRINT" ":LOCATEX+XA,Y+3:PRINT" "
920 IFA$="`"THENBL=BL+1:RETURNELSERETURN
930 IFBL>0THENLOCATEX+XA,Y+2:PRINT"``":LOCATEX+XA,Y+3:PRINT"``"ELSERETURN
940 IFA$=" "THENBL=BL-1:RETURNELSERETURN
950 AN=0:GOSUB1000:RETURN
960 AN=1:GOSUB1000:RETURN
970 AN=2:GOSUB1000:RETURN
980 AN=3:GOSUB1000:RETURN
990 AN=4:GOSUB1000:RETURN
1000 LOCATE10,0:PRINTSTRING$(12,32):LOCATE10,0:PRINT"MODE=";A$(AN):RETURN
1010 XA=((S=7)-(S=3))*2:S$=CHR$(VPEEK(6145+(X+XA)+Y*32)):MO=0
1020 IFS$="`"ORS$="p"THENXA=0:GOTO1030
1030 X=X+XA:JU=JU+1:GOSUB1040:SC=SC+50:GOSUB1500:RETURN
1040 LOCATE0,0:PRINTUSING"BLOCK=###";BL
1050 LOCATE22,0:PRINTUSING"JUMP=###";JU:RETURN
1060 IFJU<=0THENRETURNELSEJP=1
```


★ぼくはサラマンダの「DESTROY THEM ALL」というのが「オイ ドウシタ アホウ」と聞こえてしまう。（埼玉県所沢市・新井達也12才）……【編：ミサイルはミソ，マルチプルはエッサホイとも聞こえる!!】

```
1070 AN=0:GOSUB1000
1080 IFC$<>"`"ANDC$<>"p"ANDY>=2THENY=Y-2:JU=JU-1:GOSUB1040:RETURNELSERETURN
1090 '♥♥♥ GIVE UP ♥♥♥
1100 FORI=0TO60:VDP(7)=RND(1)*6:NEXT:VDP(7)=3
1110 GOSUB1470:LOCATE10,10:PRINT"GIVE  UP!!"
1120 PLAY"V15O5L8GR8GR8FR8ER8FEDC4RRRR","V15O4L8BR8BR8AR8GR8AGFE4RRRR":GOSUB1490
1130 MA=MA-1:GOSUB1570:IFMA>=0THEN350
1140 '♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥
1150 GOSUB1470:LOCATE10,9:PRINT"GAME OVER":LOCATE7,15:PRINT"PLEASE TRY AGAIN"
1160 PLAY"M2000S9O4G8G4G8L4FEFED2G8G4G8ABO5C04GC1","M2000S9O3B8B4B8L4AGAGF2B8B
4B8O4CDEO3BG1
1170 GOSUB1490:GOTO180
1180 '♥♥♥ ROUND CLEAR ♥♥♥
1190 TT=TI:T=TI*10:TI=T:GOSUB1470:LOCATE7,5:PRINTUSING"ROUND ## CLEAR";R
1200 LOCATE9,8:PRINT"TIME BONUS"
1210 GOSUB1240:PLAY"M2000S8O5C16D8E16L6FFEED8C16O4B8O5C3DDC10CF2
1220 GOSUB1490:FORTI=T TO0STEP-50:SC=SC+50:GOSUB1510:GOSUB1240:NEXT
1230 FORI=0TO2000:NEXT:R=R+1:GOTO350
1240 SOUND8,15:SOUND0,70:SOUND1,0
1250 LOCATE7,11:PRINTUSING"### X 10 = ####";TT,TI:SOUND8,0:RETURN
1260 '♥♥♥ ENDING ♥♥♥
1270 PLAY"V15O5L2GFEFC8R8C1","V15O4L2BAGAE8R8E1":GOSUB1490:GOSUB1470
1280 LOCATE8,4:PRINT"CONGRATULATIONS!":LOCATE2,8:PRINT"あなたは すべてのROUNDを"
1290 LOCATE3,10:PRINT"くりあーしました これで";SH;"しゅうめは"
1300 LOCATE4,12:PRINT"おわりです";SH+1;"しゅうめを がんばって"
1310 LOCATE5,14:PRINT"くださいではこれで GOOD LUCK!!"
1320 LOCATE6,17:PRINT"BONUS 100000 PTS":SC=SC+100000!:GOSUB1510
1330 PLAY"M1000S8L8O6AFGEFDECL32DCO5BAGFEFGABO6CDCO5BAGFEFGABO6CDE
1340 PLAY"L4FFL8EDCEL4DDL8CO5BAGL4O6CO5GEGE2
1350 FORI=0TO7000:NEXT:RR=RR+11:R=1:SH=SH+1:S=SH:IFSH>6THENS=(SH MOD7)+1
1360 VPOKE&H200C,VAL("&H"+MID$("35E79D",S,1)+"2")
1370 VPOKE&H200D,VAL("&H"+MID$("7F3659",S,1)+"4")
1380 VPOKE&H200E,VAL("&H"+MID$("62A5E7",S,1)+"4"):GOTO360
1390 '♥♥♥ PRINT SUB ♥♥♥
1400 B$="  ":C$="  ":RETURN
1410 B$="``":C$="``":RETURN
1420 B$="hi":C$="hi":RETURN
1430 B$="pq":C$="rs":RETURN
1440 B$="xy":C$="z(":RETURN
1450 FORI=1TO5:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
1460 FORI=1TO5:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
1470 GOSUB1460:FORI=1TO19:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(30,32);
1480 PUTSPRITEI-1,(0,209):NEXT:RETURN
1490 IFPLAY(0)THEN1490ELSERETURN
1500 '♥♥♥ ANY SUB ♥♥♥
1510 IFSC>HI THENHI=SC
1520 SC$=STR$(SC):LOCATE1,23
1530 PRINTRIGHT$("0000000"+RIGHT$(SC$,LEN(SC$)-1),8);
1540 IFOP=1THENOP=0:RETURN
1550 HI$=STR$(HI):LOCATE10,23
1560 PRINTRIGHT$("0000000"+RIGHT$(HI$,LEN(HI$)-1),8);:RETURN
1570 LOCATE21,23:PRINTRIGHT$("   "+STR$(TI),3);
1580 LOCATE27,23:PRINTRIGHT$("   "+STR$(MA),2);:RETURN
1590 '♥♥♥ ITEM ♥♥♥
1600 XI=2+INT(RND(1)*12)*2:YI=2+INT(RND(1)*9)*2
1610 IFCHR$(VPEEK(6145+XI+YI*32))="p"THENRETURN
1620 IT=1:IW=100:PO=INT(RND(1)*5)
1630 PC=-(PO=0)*8-(PO=1)*7-(PO=2)*10-(PO=3)*2-(PO=4)*1
1640 PUTSPRITE1,(XI*8+8,YI*8),PC,2:RETURN
1650 PUTSPRITE1,(0,209):IT=0
1660 IFPO=0THENMA=MA+1:GOSUB1580
1670 IFPO=1THENBL=BL+10:JU=JU+10:GOSUB1040
1680 IFPO=2THENTI=TI+300:TI=INT(TI/10)*10:GOSUB1570
1690 IFPO=3THENSC=SC+1000:GOSUB1510
1700 IFPO=4THENRETURN1090
```

```
1710 RETURN
1720 '♥♥♥ PCG DATA ♥♥♥
1730 DATA300,EE,EE,EE,00,BB,BB,BB,00
1740 DATA340,40,7F,40,40,40,7F,40,40
1750 DATA348,02,FE,02,02,02,FE,02,02
1760 DATA380,00,07,1F,1F,3B,77,57,57
1770 DATA388,00,F0,F8,FC,FC,FE,FE,FE
1780 DATA390,5F,77,57,23,33,18,0F,00
1790 DATA398,FE,FE,FE,FC,F8,F8,F0,00
1800 DATA3C0,00,01,01,03,03,07,07,0F
1810 DATA3C8,00,80,80,C0,C0,E0,E0,F0
1820 DATA3D0,0F,1F,1F,3F,3F,7F,7F,FF
1830 DATA3D8,F0,F8,F8,FC,FC,FE,FE,FF
1840 DATA32,74,64,A4
1850 '♥♥♥ SPRITE DATA ♥♥♥
1860 DATA38,38,7C,54,FE,38,10,6C
1870 DATA38,38,54,7C,7C,BA,28,28
1880 DATA3C,42,5A,5A,5A,5A,42,3C
1890 '♥♥♥ TITLE DATA ♥♥♥
1900 DATA" pqpq   xyxyxy hihihi ``````
1910 DATA" rsrs   z(z(z( hihihi ``````
1920 DATA" pq  pq xy  xy hi  hi ``
1930 DATA" rs  rs z(  z( hi  hi ``
1940 DATA" pq  pq xy  xy hihihi ``````
1950 DATA" rs  rs z(  z( hihihi ``````
1960 DATA" pq  pq xy  xy hihi   ``
1970 DATA" rs  rs z(  z( hihi   ``
1980 DATA" pqpq   xyxyxy hi  hi ``````
1990 DATA" rsrs   z(z(z( hi  hi ``````
2000 '♥♥♥ ROUND DATA ♥♥♥
2010 DATA42200000000140022201400010014000014000000030000022230030000000030000000
034034122230030100030022340030333300022222222
2020 DATA04200022204000030002020030000000000300200022303133333304134222300132000333
413400300013200001113003000013000003422230003 4
2030 DATA00004000012200240210000000334002002033333333000202020002020202223000031 0
0303004300003033100000430300003004111433300004
2040 DATA22200000300322223000003330420400340020000300023303303334301003430304 0
0301230000303030011220002004300000000300204022
2050 DATA333222230222200300401001400000001310040002010000000220040333333000043 4
0030400300300000322003040302000000301333004000
2060 DATA222222222333333333000400400011111111223022223403033002333033300003004 0
000030333343340330403300300002222222200040100 0
2070 DATA0140223000032003004032002222032000002232240003030000000303000330000404 03
0040000030300004030304300030222222033333330003
2080 DATA002222000003030002003030023220030200300022003304311110300004000340022 21
03222000223000030033040404310000000012204040 01
2090 DATA301104030300300030222221400303302130040300130000330130004030300000222 2
2304003000300003400304023000300003130104000122
2100 DATA000000001014101300111111300220004340001113300000000340004002230300400 03
0300000000300400002000001130002200030420002222
2110 DATA000111111000101101000101101000101101000222222000220000000002220002222 2
2000333333000300003000300003000033330000444404
2120 '♥♥♥ CHECK SUM DATA ♥♥♥
2130 DATA128,150,138,152,139,189,152,136,144,112
3000 '♥♥♥ CHECK SUM ♥♥♥
3010 RESTORE2000:FORI=1TO10:READA$
3020 FORJ=1TOLEN(A$):SA(I)=SA(I)+VAL(MID$(A$,J,1)):NEXT:NEXT
3030 RESTORE2120:FORI=1TO10:READSA:IFSA(I)=SA THENNEXT:END
3040 PRINT"DATA ERROR IN"2000+I*10:BEEP:END
```

★みなさん，知ってまっか？あの「やってやるぜ!!」が歌になっていることを…。（神奈川県相模原市・**矢尾MAR．D16才**）……**【編**：えっ！あの断空我先生が，かくれて歌手デビューを!?**影**：バックでおどってこよー。**】**

MSX/MSX2用

PAGE ONE

（ページ ワン）

渡辺 博



■はじめに

トランプ・ゲームのページワンです。これに限らずトランプものというのはローカル・ルールがあるようですが，今回はトランプの本に載っていたルールをもとに作ってみました。

◆ルール

マークが同じならばだせます。手札になければ山札から引き，3枚引いてもでてこなければパスします。手札がすべてなくなればアガリだよ。

♣使用キー

カーソル・キーとスペース・キーかジョイスティックのコントローラとトリガボタンです。

◀▶：➡を左右に動かし，だしたいカードを選びます。

▲：山札からカードを引きます。3枚引いてからもう一度押すと，パスします。

▼：手持ちカードは6枚しか表示できないので，6枚を越えている場合に押すと，7枚目からを表示します。もう一度押せばもとにもどります。カードの数が多くても押し続ければすべて表示します。

スペース・キーまたはトリガボタン：➡の指しているカードを場にだします。
マークがちがっていれば，だすことはできません。

♠スクリーン・メッセージ

START…この表示があるカードのマークに合わせて，カードをだしていきます。スタート時はランダムに選びますが，つぎからはもっとも数の大きい場札をだした人からになります。1ラウンド終了すると，つぎからは前ラウンド中最下位の人からとなります。

ONE…ページワンのメッセージです。カードをだし，残り1枚になれば自動的に表示します。

UP！…アガったプレイヤーのところに表示します。

♥プログラム

RUNすると30秒ぐらい待たされますが，これは，カード作りに要する時間で一度作ってしまうとつぎからは待つ必要がありません。はじめだけガマンしてください。

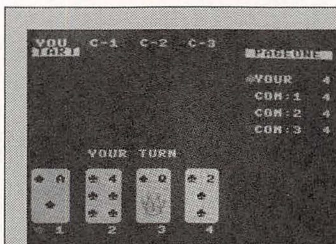
バグが取れるまでは1550行の最後にGOTO 930を付加すれば，絵札以外ノッペラボーですが速く実行します。

●おまけ

タイトル画面で〝DOWN.1 UP.2 NORMAL.3？〞とでてきますが，これは[1]～[3]のキーでバリエーション・ゲームを選ぶものです。おもしろいのでやってみて。

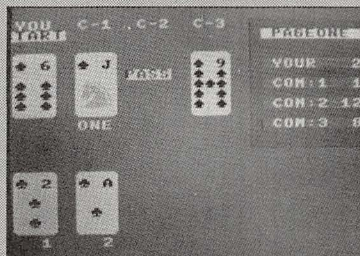
あと，ゲーム中自分だけがアガるとCOMたちがえんえんやり続けることがあります。カードめぐりが悪いとこうなりますが，止めたいときは[HOME]か，[2]キーを押してください。順位は残ったものが入り，ラウンドは進みます。

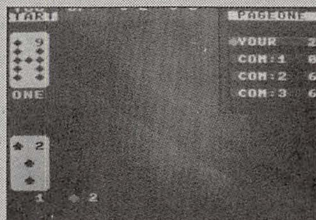
参考：
有紀書房　桐山雅光
『トランプの遊び方』74ページ



▲《写真1》ゲーム・スタート!! 自分の手札から1枚だそう

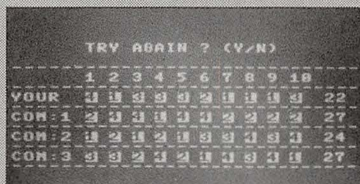
▼《写真2》まずい!!　COM－1がページ・ワンだ!!　2位を死守しよう





▲《写真3》さあページ・ワンだ!! このカードがうまくとおるか？

▼《写真4》やった!!　10回戦を終わってトータル1位になったゾ!!



★横浜の金沢区と緑区と磯子区と仙台と青森と千葉の柏市のみなさん，僕は今酒田にいるぞー。(山形県酒田市・ペンペンZZ11才)……【編：OF掲示板ですね。編集長：新刊本「パソコンBBS電話帳」もよろしく。】

```
10 GOTO 1390:'♣  PAGE ONE  1987年 6月
20 '● MANI
30 LOCATE 22,4+CP*2:PRINT " ";:G=G+1:CP=(G+AA) MOD 4:H=0
40 LOCATE 22,4+CP*2:PRINT CHR$(39);:ON CP+1 GOSUB 90,350,350,350
50 IF CP(CP)=0 AND EN(CP)=0 THEN 1210
60 IF EN(0)*(INKEY$=CHR$(11) OR STRIG(3)) THEN 1180
70 IF G=4 THEN 1120 ELSE 30
80 '● PLAYER
90 IF EN(CP) THEN RETURN
100 LOCATE 6,13:PRINT "YOUR TURN":BEEP:GOTO 150
110 K=STICK(JO):KK=(K=3)*(KX<MZ-1)-(K=7)*(KX>0):IF STRIG(JO) THEN 160
120 IF K=0 THEN 110 ELSE BEEP
130 IF K=1 THEN 190 ELSE IF K=5 THEN 230
140 LOCATE 1+KX*5,22:PRINT " ":KX=KX+KK
150 LOCATE 1+KX*5,22:PRINT CHR$(39);:GOTO 110
160 PU=((PL-1)*6)+KX+1:IF PU>CP(0) THEN 180
170 M=CM(CP,PU):N=CN(CP,PU):IF TM=M OR (AA=-1 AND ST) THEN 250
180 PLAY "O3C32R4":GOTO 110
190 IF H=3 THEN VX=1:PP=1:GOTO 750
200 H=H+1:GOSUB 660:IF 6*PL<CP(0) THEN 100
210 X=6-(6*PL-CP(0)):X=(X-1)*5:Y=15:M=RM:N=RN:MZ=MZ+1:GOSUB 790
220 LOCATE X+2,22:PRINT USING "##";CP(0):GOTO 100
230 IF WW AND PL*6>=CP(0) THEN PL=1 ELSE PL=PL+1
240 GOSUB 280:GOTO 140
250 GOSUB 760:FOR I=0 TO 6:LOCATE KX*5,15+I:PRINT "     ":NEXT:VX=0:GOSUB 680
260 IF CP(0)=0 OR VX THEN RETURN ELSE PL=1
270 '● PLAYER CARD
280 FF=6*PL:IF CP(0)=<FF THEN F2=CP(0):F1=FF-5:WW=1:GOTO 300
290 F1=FF-5:F2=FF:WW=0
300 FOR I=15 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(31," "):NEXT:KX=0
310 E=0:MZ=0:FOR I=F1 TO F2
320 X=MZ*5:Y=15:M=CM(0,I):N=CN(0,I):GOSUB 790:MZ=MZ+1
330 LOCATE X+2,22:PRINT USING "##";I:NEXT:RETURN
340 '● COM:1-3
350 IF EN(CP) THEN RETURN
360 IF (AA=CP-1 OR PP)*ST THEN 510
370 IF CP(0)=1 THEN 430
380 FOR I=1 TO CP(CP):GOSUB 610
390 IF TM=M THEN IF EN(0) THEN PU=I:GOTO 680 ELSE 460
400 NEXT:IF H=3 THEN 750
410 GOSUB 660:PLAY "L64O3C","L64O5C":H=H+1:GOTO 380
420 '● COM CARD CHECK
430 FOR I=1 TO CP(CP):GOSUB 610
440 IF ((LN(0) AND LN(0)<N)+(LN(0)=0 AND CN(0,1)<N))*(TM=M) THEN PU=I:GOTO 680
450 NEXT:GOTO 380
460 IF LN(0)=0 OR NN+PP THEN 490
470 FOR I=1 TO CP(CP):GOSUB 610
480 IF TM=M AND LN(0)<N THEN NN=1:PU=I:GOTO 680 ELSE NEXT
490 LV=15:FOR I=1 TO CP(CP):GOSUB 610:IF TM=M AND LV>N THEN LV=N:PU=I:MM=M
500 NEXT:N=LV:M=MM:GOTO 680
510 IF CP(CP)=1 THEN I=1:GOSUB 610:PU=1:GOTO 680
520 IF CP(0)=1 THEN 620
530 IF CP(CP)=2 OR CP(0)=2 THEN 590 ELSE IF EN(0) THEN 580
540 FOR I=1 TO CP(CP):FOR J=0 TO 3:IF J=CM(CP,I) THEN HH(J)=HH(J)+1
550 NEXT J,I:HH=0:FOR I=0 TO 3:IF HH(I)>HH THEN HH=HH(I):HI=I
560 NEXT:FOR I=1 TO CP(CP):GOSUB 610:IF HI<>M OR HH(M)<2 THEN NEXT:GOTO 580
570 PU=I:GOTO 680
580 I=1+RND(1)*CP(CP):GOSUB 610:PU=I:GOTO 680
590 LV=0:FOR I=1 TO CP(CP):GOSUB 610:IF  N>LV THEN LV=N:PU=I:MM=M
600 NEXT:N=LV:M=MM:GOTO 680
610 M=CM(CP,I):N=CN(CP,I):RETURN
620 LV=0:FOR I=1 TO CP(CP):GOSUB 610:IF M=CM(0,1) THEN 640
630 IF LV<N THEN LV=N:MM=M:PU=I
640 NEXT:N=LV:M=MM:IF LV THEN 680 ELSE 530
650 '● CARD LOC
660 GOSUB 840
670 CP(CP)=CP(CP)+1:Q=CP(CP):CM(CP,Q)=RM:CN(CP,Q)=RN:GOSUB 740:RETURN
680 X=CP*5:Y=3:LM(CP)=M:LN(CP)=N:CP(CP)=CP(CP)-1:GOSUB 790:BEEP
690 IF LN(0)=0 OR EN(0)+NN THEN 710
700 FOR I=1 TO 3:IF LN(0)<LN(I) AND CP(I) THEN NN=1:NEXT ELSE NEXT
710 IF CP(CP)=1 THEN LOCATE CP*5,10:PRINT " ONE":PLAY "L8O4EGO5C4":GOSUB 770
720 FOR I=PU TO CP(CP):CM(CP,I)=CM(CP,I+1):CN(CP,I)=CN(CP,I+1):NEXT
730 V=V+1:PP=0:IF ST THEN ST=0:TM=M
740 FOR I=0 TO 3:HH(I)=0:LOCATE 29,4+I*2:PRINT USING"##";CP(I);:NEXT:RETURN
750 GOSUB 760:LOCATE CP*5,5:PRINT "pass":PS=PS+1:PLAY "L8O3AC":GOSUB 770:RETURN
760 LOCATE 3,13:PRINT STRING$(15," "):RETURN
770 FOR I=1 TO 1500:NEXT:RETURN
780 '● CARD PUT
790 LOCATE X,Y:PRINT CA$:IF M=0 OR M=3 THEN CM=0 ELSE CM=1
800 LOCATE X+1,Y+1:PRINT M$(M)+"ニ"+N$(CM,N)
810 IF N>10 AND N<>14 THEN LOCATE X+1,Y+3:PRINT K$(N-10):RETURN
820 LOCATE X+1,Y+2:PRINT CA$(M,N):RETURN
830 '● CARD RND
840 IF V+CP(0)+CP(1)+CP(2)+CP(3)=52 THEN 900 ELSE IF CA>=52-V THEN 870
850 RM=RND(1)*4:RN=RND(1)*13+2:IF CA(RM,RN) THEN 850
860 CA(RM,RN)=1:CA=CA+1:RETURN
870 LOCATE 3,13:PRINT "STOCK CARD ZERO"
880 FOR I=0 TO 3:FOR J=2 TO 14:IF CA(I,J)=2 THEN CA(I,J)=0:CA=CA-1
890 NEXT J,I:GOSUB 760:GOTO 850
900 LOCATE 3,13:PRINT "STOCK & DUSTCARD ZERO!"
910 FOR I=0 TO 4000:NEXT:CLS:AA=SA:GOTO 1350
920 '● START
930 LOCATE 7,0:PRINT "ニニpニaニgニeニニoニnニeニニ"
940 IF RO THEN 990 ELSE AA=RND(1)*4:DO=0
```

★あなたの好きな星座は？というアンケートで，友人Aは「サラマン座」，友人Bは「ローリングサン座」，僕は「ライー座」と書いた。（岡山県英田郡・**中川幹啓14才**）……【**影**：ラーメンぎょう座だな。**編**：くると思った。】

```
950 BEEP:LOCATE 4,8:INPUT "PLAY JOY CARD (Y/N) ";S$:S=INSTR("YyNn",S$)
960 JO=0:IF S<3 THEN JO=1
970 BEEP:LOCATE 4,10:INPUT "DOWN.1 UP.2 NORMAL.3 ";D$
980 DO=VAL(D$):IF DO=0 THEN CLS:GOTO 930
990 FOR I=0 TO 3:GO(I)=4:IF SC(I,RO)=4 OR AB(I) THEN AA=I:SA=I ELSE NEXT
1000 LOCATE 10,2:PRINT "ROUND NO.";RO+1:II=0:IF DO=3 THEN 1030
1010 II=1:CP(0)=4:IF DO=1 THEN U=13-RO ELSE U=4+RO
1020 FOR I=1 TO 4:CM(0,I)=I-1:CN(0,I)=U:CA(I-1,U)=1:NEXT:CA=4:SC(0,RO+1)=4
1030 LOCATE 9,4:PRINT NE$(AA);"TO START":FOR I=II TO 3:FOR J=1 TO 4:GOSUB 840
1040 CM(I,J)=RM:CN(I,J)=RN:NEXT:CP(I)=4:GO(I)=4:SC(I,RO+1)=4:NEXT
1050 LOCATE 7,6:PRINT "START HIT ANY KEY!":IF INKEY$="" AND STRIG(JO)=0 THEN 105
0
1060 '● SCREEN
1070 BEEP:CLS:FOR I=0 TO 12:LOCATE 21,I:PRINT STRING$(11,253):NEXT
1080 LOCATE 1,0:PRINT "YOU  C-1  C-2  C-3";
1090 FOR I=0 TO 3:LOCATE 22,Y(I):PRINT " "+NE$(I):NEXT
1100 LOCATE 22,1:PRINT "ニpageoneニ":GOSUB 740:PL=1:GOSUB 280:GOTO 1170
1110 '● END GAME
1120 LOCATE 22,4+CP*2:PRINT " ";:FOR I=1 TO 3000:NEXT
1130 FOR I=1 TO 11:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(20," ");:NEXT:LV=0
1140 FOR I=0 TO 3:IF LN(I)>LV AND EN(I)=0 THEN LV=LN(I):AA=I
1150 CA(LM(I),LN(I))=2:HH(I)=0:LN(I)=0:NEXT:IF ND+PS<>4 THEN 1170
1160 AA=AA+1:AA=AA MOD 4:IF EN(AA) THEN 1160
1170 LOCATE AA*5,1:PRINT "start":AA=AA-1:ST=1:PS=0:G=0:V=0:PP=0:GOTO 30
1180 ND=ND+1:FOR I=1 TO 3:PLAY"L16O4DR62D16R62O5D4","L16O3CR62C16R62O4C4"
1190 IF EN(I) THEN AB(I)=0:NEXT:GOTO 1240
1200 AB(I)=1:GO(I)=ND:SC(I,RO+1)=ND:NEXT:GOTO 1240
1210 LOCATE 1+CP*5,0:PRINT "UP!"
1220 PLAY"L9CDEAGEG","L8O5ABCDEFG":GOSUB 770:GOSUB 770
1230 EN(CP)=1:ND=ND+1:GO(CP)=ND:SC(CP,RO+1)=ND:IF ND<3 THEN 70
1240 FOR I=0 TO 3:LOCATE 22,4+I*2:PRINT NE$(I)+"NO"+RIGHT$(STR$(GO(I)),1)
1250 PLAY"L8DEFGABD2","R8A8R8D8R8B8R8","O3R8CRCRC":NEXT:GOSUB 770:RO=RO+1
1260 '● SCOER
1270 CLS:FOR I=0 TO 5:LOCATE 0,12+I*2:PRINT STRING$(31,"-");:NEXT
1280 FOR I=1 TO 10:LOCATE 4+I*2,13:PRINT I:NEXT
1290 FOR I=0 TO 3:LOCATE 1,15+I*2:PRINT NE$(I):FOR J=1 TO RO
1300 LOCATE 5+J*2,15+I*2:PRINT CHR$(117+SC(I,J));:HI(I)=HI(I)+SC(I,J):NEXT
1310 LOCATE 28,15+I*2:PRINT USING "##";HI(I):NEXT:IF RO<>10 THEN 1350
1320 LOCATE 7,10:PRINT "TRY AGAIN ? (Y/N)"
1330 I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN 1350
1340 IF I$="n" OR I$="N" THEN COLOR ,4:SCREEN 0:END ELSE 1330
1350 FOR I=0 TO 3:CP(I)=0:HI(I)=0:EN(I)=0:FOR J=2 TO 14:CA(I,J)=0
1360 NEXT J,I:IF RO=10 THEN RO=0:S$=""
1370 NN=0:ND=0:CA=0:GOTO 930
1380 '● EARLY
1390 CLEAR 1500:DEFINT A-Z:SCREEN 1:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 15,4,4:A=RND(-TIME)
1400 DIM CA$(3,14),CA(3,14),CM(3,52),CN(3,52),N$(1,14),B$(14)
1410 DEFFNC$(X)=STRING$(X,29)+CHR$(31)
1420 FOR I=&H100 TO &H2F0:P=VPEEK(I):VPOKE I,P OR P/2:NEXT
1430 FOR I=&H208 TO &H2A7:P=VPEEK(I):VPOKE &H100+I,P:NEXT
1440 FOR I=&H180 TO &H1D0:P=VPEEK(I):VPOKE &H228+I,P:NEXT
1450 FOR I=&H190 TO &H1D0:P=VPEEK(I):VPOKE &H530+I,P:NEXT
1460 FOR I=&H208 TO &H2A7:P=VPEEK(I):VPOKE &H4F8+I,P:NEXT
1470 '● READ
1480 FOR I=4 TO 31:READ D$:VPOKE &H2000+I,VAL("&h"+D$):NEXT
1490 FOR I=1 TO 40:READ D:FOR J=0 TO 7:READ D$:VPOKE D*8+J,VAL("&H"+D$):NEXT J,I
1500 FOR I=0 TO 1:FOR J=2 TO 14:READ N$(I,J):NEXT J,I
1510 FOR I=2 TO 14:READ B$(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ NE$(I),Y(I):NEXT
1520 M$(0)="ら":M$(1)="♥":M$(2)="♦":M$(3)="〃":C$=FNC$(5)
1530 FOR I=1 TO 5:C1$=C1$+"けこここき"+C$:NEXT
1540 CA$=CA$+"あかかかい"+C$+C1$+"えくくくう":C$=FNC$(3)
1550 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 3:READ D$:K$(4-I)=K$(4-I)+D$+C$:NEXT J,I
1560 '● CARD SET
1570 FOR I=0 TO 3:FOR J=2 TO 14:E$="":IF J>10 AND J<>14 THEN 1610
1580 FOR L=1 TO 4:BI=VAL("&H"+MID$(B$(J),L,1)):B$=RIGHT$("000"+BIN$(BI),4)
1590 FOR K=3 TO 1 STEP -1:B=VAL(MID$(B$,K,1)):IF B=0 THEN A$="ニ" ELSE A$=M$(I)
1600 E$=E$+A$:NEXT:E$=E$+C$:NEXT:CA$(I,J)=CA$(I,J)+E$
1610 NEXT J,I:GOTO 930
1620 '● DATA
1630 DATA B0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,8F,8F,8F,8F,8F,1F,F0
1640 DATA F0,DF,DF,BF,BF,7F,7F,2F,1F,1F,1F,1F,20
1650 DATA 136,10,38,7C,FE,FE,38,7C,00, 137,38,38,FE,FE,D6,10,7C,00
1660 DATA 145,00,00,00,01,03,03,03,03, 146,00,00,00,80,C0,C0,c0,c0
1670 DATA 147,C0,C0,C0,80,00,00,00,00, 148,03,03,03,01,00,00,00,00
1680 DATA 150,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF, 151,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
1690 DATA 152,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00, 153,03,03,03,03,03,03,03,03
1700 DATA 154,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,  39,18,1C,FE,FF,FF,FE,1C,18
1710 DATA 253,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF, 167,00,00,00,00,1e,33,61,4c
1720 DATA 168,00,7E,66,5A,5A,66,FF,C3, 169,00,00,00,00,78,CC,16,32
1730 DATA 170,5E,5F,4F,67,32,18,0F,06, 171,66,24,BD,99,18,FF,99,3C
1740 DATA 172,7A,FA,F2,E6,4C,18,F0,60, 173,07,06,07,06,03,00,00,00
1750 DATA 174,18,7E,C3,00,81,FF,00,00, 175,E0,60,E0,60,C0,00,00,00
1760 DATA 183,00,01,02,02,01,01,01,31, 184,00,81,42,42,81,81,C3,42
1770 DATA 185,00,80,40,40,80,80,80,8C, 186,49,33,1A,16,12,1A,0F,06
1780 DATA 187,24,24,3C,18,18,FF,99,3C, 188,92,CC,58,68,48,58,F0,60
1790 DATA 189,07,06,07,06,03,00,00,00, 190,18,7E,C3,00,81,FF,00,00
1800 DATA 191,E0,60,E0,60,C0,00,00,00, 199,00,06,07,04,1E,0F,07,0E
1810 DATA 200,00,00,FC,86,F3,F9,FC,FE, 201,00,00,00,00,00,80,C0,60
1820 DATA 202,0C,1F,1F,1F,3F,2A,16,0C, 203,7F,FF,DF,1F,1F,3F,3F,7F
1830 DATA 204,20,B0,90,D8,C8,CC,E4,F4, 205,00,01,03,07,07,07,00,00
1840 DATA 206,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00, 207,E4,F4,E4,F4,E4,FC,00,00
1850 DATA リ,ル,レ,ロ,ワ,ン,゛,゜,も,の,み,は,た,w,x,y,z,{,|,},~,t,j,q,k,a
1860 DATA 0404,0444,0A0A,0A4A,0AAA,0AEA,AAAA,AEAA,AEEA,0000,0000,0000,0040
1870 DATA "YOUR  ",4,"COM:1 ",6,"COM:2 ",8,"COM:3 ",10
1880 DATA "アイウ","エオヤ","ユヨッ","キクケ","コサシ","スセソ","ヌネノ","ハヒフ","ヘホマ"
```

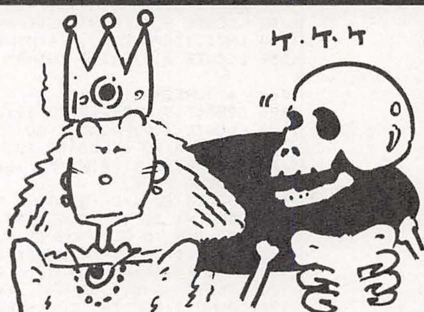
MSX

★時代劇でありがちの1シーン…**父**：ゴホ，ゴホ。**娘**：お父さん，だいじょうぶ？**父**：すまないね～苦労をかけて。
娘：お父さん，それは言わない約束でしょ。(熊本市・**くたばれゲロ松。協力者**：**イタちゃん**)……【**影**：ゴホ。】

MSX2用（要第1水準漢字ROM）

ジダンの塔

佐々木賢臣



1. ストーリーだ！

タイトル画面に描いてあるんだ！

2. 操作だ！

ジョイスティックを1本使用だ！上下左右は，スティックでだ！ボタンのことは，あとで話すのだ！

3. キャラについてだ！

カミの青いローラ王女を操作するんだ！ガイコツにつかまるとアウトだ！カミが緑のミラー王女に重なれば面クリアだ！

4. ここからが大切だ！

ローラ王女が↑（矢印）に重なると，矢印の方向に2マス分ぶっ飛ばされるのだ！そして，その矢印は反対方向の向きを向くのだ！それと，2マス分ぶっ飛ばされるときは，その間に，なにがあっても，関係なしだ！

四角で青いのがカベだ！このカベはだれも通りぬけることはできんのだ！

ただし，ローラ王女が矢印に乗ってふっ飛んでいる間は，通りぬけできるのだ！

それともう一つ白いカベがあるのだ！こいつがくせもので，ローラは乗ることができるのだが，いったん乗ってしまうと青いカベになるのだ！そして，この白いカベにはガイコツは乗れないのだ！

5. ボタンの使いかたをここで説明するのだ！

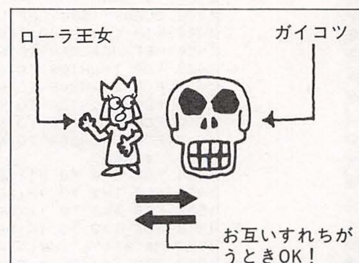
トリガ1のボタンは白いカベを自分の足もとに発生させることができるのだ！これを使わんとクリアできない面もあるのだ！

トリガ2のボタンは自爆だ！チャンスが一つ減り，またその面を最初からプレイできるのだ！

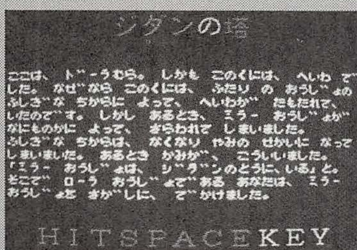
面クリアするとチャンスが一つ増え，だせるカベが，15個増えるのだ！

OUTになるとチャンスが一つ減り，カベが20個になるのだ！

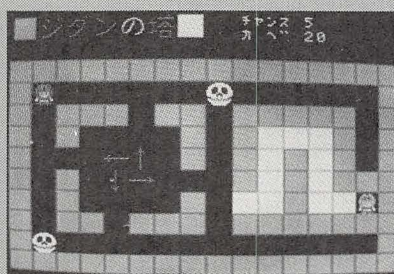
カベというのは，白いカベを発生させることのできる数のことだ！



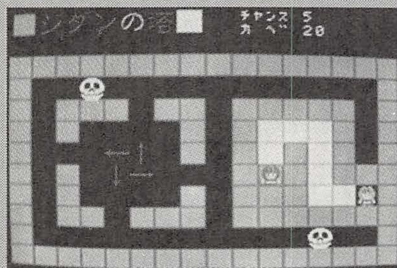
《第1図》必殺技



▲《写真1》ジダンの塔のストーリー。スペース・キーでスタート!!



◀《写真2》ガイコツにつかまらないように王女に重なればクリア



▶《写真3》白いカベは，一度歩くと普通のカベに変わってしまう



▼《写真4》うまく救出することができればラウンド・クリアだ!!

★あの一，編さん，59冊たまったベーマガをどうしようかと悩んでいます。何かいい知恵があったら教えてください。あっ，つぐ美さんも考えて！Dr. Dもね。（東京都中野区・NANTA17才）……【編集長，影：フン】

6. 必殺技

ミラーが右に，ガイコツが左に同時に動くと，アウトにならないのだ！ようするに，ミラーとガイコツとをとなり合わせて，ガイコツはミラーのほうに，ミラーはガイコツのほうに動けば，すりぬけられるのだ（タイミングがむずかしい）！

このテクを使わないとクリアできない面もあるのだ！

7. P. S.

私は，学校でいつも，けんじと呼ばれている。なさけねー。

CHECKER FLAG

編：うーん，一風変わったゲームですね。

Dr.D：うむ。ただ，敵ガイコツとすれちがうときにムリがあるんじゃないかな？

編：そうなんですよ。このスリヌケでしか，ガイコツをさけられないっていうのがねー。

Dr.D：お互い武器を持たせてもよかったと思うがな。

シダンの塔のプログラム・リスト

```
10 PLAY"V15T255O4L64":GOSUB 1210
20 RESTORE 1760:FOR I=0 TO 7:A$="":FOR J=0 TO 31:READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT J:SPRITE$(I)=A$:NEXT I
30 RESTORE 1850:FOR I=0 TO 5:A$="":FOR J=1 TO 16:READ B:A$=A$+CHR$(B):NEXT J:COLOR SPRITE$(I)=A$:NEXT I
40 LINE(2,20)-(17,35),4,B
50 PAINT(3,21),5,4
60 X1=20:Y1=20:E=4
70 RESTORE 1920:GOSUB 1570
80 LINE(110,20)-(125,35),14,B
90 PAINT(111,21),15,14
100 GOSUB 1450
110 X1=0:Y1=0
120 FOR I=0 TO 9:READ A$
130 FOR J=1 TO 8
140 B$=STR$(ASC(MID$(A$,J,1))-40)
150 FOR Z=1 TO 2
160 IF Z=1 THEN B=VAL(B$):B=INT(B/10):GOTO 180
170 B=VAL(RIGHT$(B$,1))
180 MA(X1,Y1)=B
190 ON MA(X1,Y1)-1 GOSUB 1630,1640,1650,1660,1670,1680
200 X1=X1+1:IF X1=16 THEN X1=0:Y1=Y1+1
210 NEXT Z:NEXT J:NEXT I
220 FOR I=0 TO 3:READ A,B
230 X(I)=A:Y(I)=B:NEXT I
240 GOSUB 680:GOSUB 700:GOSUB 710
250 GOSUB 720:GOSUB 1720:GOSUB 1740
260 FOR I=0 TO 100:NEXT I
270 '●●● メイン ルーチン ●●●
280 '●●● I MOVE ●●●
290 S=STICK(1):IF S=0 THEN 400
300 X1(0)=((S=7)-(S=3))
310 Y1(0)=((S=1)-(S=5))
320 Q=MA(X(0)+X1(0),Y(0)+Y1(0))
330 ON Q GOTO 340,440,350,360,370,380,390
340 GOSUB 770:GOTO 400
350 GOSUB 770:GOSUB 790:GOSUB 1630:MA(X1,Y1)=2:GOTO 400
360 GOSUB 770:GOSUB 790:GOSUB 1670:X(0)=X(0)-1:GOSUB 680:X(0)=X(0)-1:MA(X1,Y1)=6:GOTO 400
370 GOSUB 770:GOSUB 790:GOSUB 1680:Y(0)=Y(0)-1:GOSUB 680:Y(0)=Y(0)-1:MA(X1,Y1)=7:GOTO 400
380 GOSUB 770:GOSUB 790:GOSUB 1650:X(0)=X(0)+1:GOSUB 680:X(0)=X(0)+1:MA(X1,Y1)=4:GOTO 400
390 GOSUB 770:GOSUB 790:GOSUB 1660:Y(0)=Y(0)+1:GOSUB 680:Y(0)=Y(0)+1:MA(X1,Y1)=5
400 '●●● テキ ウゴク ●●●
410 Q2=MA(X(2)+X1(2),Y(2)+Y1(2))
420 IF Q2=2 OR Q2=3 THEN JJ=X1(2)*2+Y1(2)+3:ON JJ GOTO 430,440,490,450,460 ELSE 480
430 X1(2)=0:Y1(2)=1:GOTO 470
440 X1(2)=1:Y1(2)=0:GOTO 470
450 X1(2)=0:Y1(2)=-1:GOTO 470
460 X1(2)=-1:Y1(2)=0
470 GOSUB 730:GOTO 490
480 X(2)=X(2)+X1(2):Y(2)=Y(2)+Y1(2)
490 Q3=MA(X(3)+X1(3),Y(3)+Y1(3))
500 IF Q3=2 OR Q3=3 THEN JI=X1(3)*2+Y1(3)+3:ON JI GOTO 510,520,570,530,540:ELSE 560
510 X1(3)=1:Y1(3)=0:GOTO 550
520 X1(3)=0:Y1(3)=1:GOTO 550
530 X1(3)=-1:Y1(3)=0:GOTO 550
540 X1(3)=0:Y1(3)=-1
550 GOSUB 730:GOTO 570
560 X(3)=X(3)+X1(3):Y(3)=Y(3)+Y1(3)
570 GOSUB 680:GOSUB 710:GOSUB 720
580 '●●● ハンテイ ●●●
590 IF X(0)=X(1) AND Y(0)=Y(1) THEN 950
600 IF X(0)=X(2) AND Y(0)=Y(2) THEN 810
610 IF X(0)=X(3) AND Y(0)=Y(3) THEN 810
620 IF STRIG(3)=-1 THEN 810
630 '●●● カベ ツクル ●●●
640 IF STRIG(1)<>-1 OR VL=0 THEN 270
650 MA(X(0),Y(0))=3:X1=X(0):Y1=Y(0)
660 GOSUB 1640:VL=VL-1
670 GOSUB 1740:GOTO 270
680 '●●● キャラ カク ●●●
690 PUTSPRITE 1,(X(0)*16,Y(0)*16+51),,1:RETURN
700 PUTSPRITE 4,(X(1)*16,Y(1)*16+51),,4:RETURN
710 PUTSPRITE 6,(X(2)*16,Y(2)*16+51),15,6:RETURN
720 PUTSPRITE 7,(X(3)*16,Y(3)*16+51),15,7:RETURN
730 '●●● ? ●●●
740 IF INT(RND(1)*5)<>0 THEN RETURN
750 SWAP X(2),X(3):SWAP Y(2),Y(3)
760 RETURN
770 X(0)=X(0)+X1(0):Y(0)=Y(0)+Y1(0)
780 RETURN
790 GOSUB 680:X1=X(0):Y1=Y(0)
800 RETURN
810 '●●● ヤラレタ ●●●
820 PLAY"CFDEFDC"
830 CH=CH-1:VL=20
840 PUTSPRITE 1,(0,216),,1
850 FOR I=0 TO 105
860 LINE(0,106-I)-(256,106-I),1
870 LINE(0,106+I)-(256,106+I),1
880 NEXT I
890 GOSUB 1450
900 IF CH=0 THEN 910 ELSE GOTO 30
910 X1=47:Y1=120:E=8
920 RESTORE 1960:GOSUB 1560
930 PLAY"G7G7G7G7E7F7E7D7C7"
940 IF STRIG(0)<>-1 THEN 940 ELSE RUN
950 '●●● メンクリア ●●●
960 PLAY"CDEFGRGRG"
970 CH=CH+1:IF CH=8 THEN CH=7
980 RO=RO+1:VL=VL+15:X1=46:Y1=120:E=8
990 RESTORE 1950:GOSUB 1560
1000 PUTSPRITE 1,(0,216),,1
```

MSX2

★これで今月３冊目。毎月３冊買ってる人は何人だろ!?1,140円なんて内容にくらべたら安いもんだ。（大阪府吹田市・I ♡ YUKARI.N & MAI.K13才）……【影：ここに「あんたはエライで賞」をさしあげます。】

```
1010 FOR I=0 TO 105
1020 LINE(0,I)-(255,I),1
1030 LINE(0,211-I)-(256,211-I),1
1040 NEXT I
1050 IF RO<>11 THEN 30
1060 PUTSPRITE 6,(0,216),1,6
1070 X(0)=14:X(1)=15:Y(0)=6:Y(1)=6
1080 GOSUB 690:GOSUB 700
1090 FOR I=0 TO 127
1100 LINE(127-I,0)-(127-I,163),5
1110 LINE(127-I,164)-(127-I,211),2
1120 LINE(128+I,0)-(128+I,163),5
1130 LINE(128+I,164)-(128+I,211),2
1140 NEXT I
1150 FOR I=14 TO 1 STEP -1
1160 X(0)=I-1:X(1)=I
1170 GOSUB 690:GOSUB 700
1180 FOR J=0 TO 200:NEXT J
1190 NEXT I
1200 GOTO 910
1210 '●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●
1220 COLOR 15,1,1:SCREEN 5,2,0
1230 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS#1
1240 R=RND(-TIME)
1250 DIM MA(16,10):X1(2)=1:Y1(3)=1
1260 VL=20:R1=1:RO=1:CH=5
1270 X1=82:Y1=20:E=4
1280 RESTORE 1920:GOSUB 1570
1290 PRESET (10,60):PRINT#1,"ここは、 ト゛ーラむら。 しかも このくには、 へいわ て゛"
1300 PRESET (10,70):PRINT#1,"した。 なせ゛なら このくには、 ふたり の おうし゛ょの"
1310 PRESET (10,80):PRINT#1,"ふしき゛な ちからに よって、 へいわか゛ たもたれて、 "
1320 PRESET (10,90):PRINT#1,"いたのて゛す。 しかし あるとき、 ミラー おうし゛ょか゛"
1330 PRESET (10,100):PRINT#1,"なにものかに よって、 さらわれて しまいました。"
1340 PRESET (10,110):PRINT#1,"ふしき゛な ちからは、 なくなり やみの せかいに なって"
1350 PRESET (10,120):PRINT#1,"しまいました。 あるとき かみか゛、 こういいました。"
1360 PRESET (10,130):PRINT#1,"「ミラー おうし゛ょは、 シ゛ダ゛ンのとうに いる」と。"
1370 PRESET (10,140):PRINT#1,"そこて゛ ローラ おうし゛ょて゛ある あなたは、 ミラー"
1380 PRESET (10,150):PRINT#1,"おうし゛ょを さか゛しに、 て゛かけました。"
1390 X1=30:Y1=180:E=10
1400 RESTORE 1940:GOSUB 1570
1410 IF STRIG(0)<>-1 THEN 1410
1420 SCREEN 5
1430 RETURN
1440 '●●● ﾒﾝ ﾂｸﾙ ●●●
1450 ON RO GOTO 1460,1470,1480,1490,1500,1510,1520,1530,1540,1550
1460 RESTORE 1980:RETURN
1470 RESTORE 1990:RETURN
1480 RESTORE 2000:RETURN
1490 RESTORE 2010:RETURN
1500 RESTORE 2020:RETURN
1510 RESTORE 2030:RETURN
1520 RESTORE 2040:RETURN
1530 RESTORE 2050:RETURN
1540 RESTORE 2060:RETURN
1550 RESTORE 2070:RETURN
1560 '●●● ｶﾝｼﾞ ｶｸ ●●●
1570 FOR I=0 TO E
1580 READ H$,C:H=VAL("&H"+H$)
1590 PUTKANJI(X1,Y1),H,C
1600 X1=X1+18
1610 NEXT I:RETURN
1620 H=&H2121:C=1:GOTO 1690
1630 COPY(2,20)-(17,35) TO (X1*16,Y1*16+51):RETURN
1640 COPY(110,20)-(125,35) TO (X1*16,Y1*16+51):RETURN
1650 H=&H222B:C=8:GOTO 1690
1660 H=&H222C:C=8:GOTO 1690
1670 H=&H222A:C=8:GOTO 1690
1680 H=&H222D:C=8:GOTO 1690
1690 PUTKANJI(X1*16,Y1*16+51),H,C
1700 RETURN
1710 '●●● ? ●●●
1720 PRESET(150,20):PRINT#1,"ﾁｬﾝｽ";CH
1730 RETURN
1740 PRESET(150,30):PRINT#1,"ｶ ﾍﾞ";VL
1750 RETURN
1760 '●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ DATA ●●●
1770 DATA 06,0F,1D,18,39,3F,3A,3A,18,1C,0F,0F,07,0F,00,06,60,F0,B8,18,9C,FC,5C,5
C,18,38,F0,F0,E0,F0,60,60
1780 DATA 06,0F,1D,18,39,3F,3A,3A,18,1C,0F,0F,07,0F,06,06,60,F0,B8,18,9C,FC,5C,5
C,18,38,F0,F0,E0,F0,00,60
1790 DATA 00,00,02,07,06,00,05,05,07,03,10,30,30,00,1F,00,00,00,40,60,E0,00,A0,A
0,E0,C0,08,0C,0C,00,F8,00
1800 DATA 06,0F,1D,18,39,3F,3A,3A,18,1C,0F,0F,07,0F,00,06,60,F0,B8,18,9C,FC,5C,5
C,18,38,F0,F0,E0,F0,60,60
1810 DATA 06,0F,1D,18,39,3F,3A,3A,18,1C,0F,0F,07,0F,06,06,60,F0,B8,18,9C,FC,5C,5
C,18,38,F0,F0,E0,F0,00,60
1820 DATA 00,00,02,07,06,00,05,05,07,03,10,30,30,00,1F,00,00,00,40,60,E0,00,A0,A
0,E0,C0,08,0C,0C,00,F8,00
1830 DATA 07,1F,3F,71,61,E1,E1,E2,FC,7D,1F,55,6A,3F,1F,0F,E0,F8,FC,8E,86,87,87,4
7,3F,BE,F8,AA,56,FC,F8,F0
1840 DATA 07,1F,3F,71,61,E1,E1,E2,FC,7D,1F,55,6A,3F,1F,0F,E0,F8,FC,8E,86,87,87,4
7,3F,BE,F8,AA,56,FC,F8,F0
1850 '●●● ｶﾗｰ ｽﾌﾟﾗｲﾄ DATA ●●●
1860 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,8,8,15,8,4,4
1870 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,8,8,15,8,4,4
1880 DATA 65,65,72,72,72,65,75,75,75,75,75,75,75,64,8,0
1890 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,8,8,15,8,2,2
1900 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,8,8,15,8,2,2
1910 DATA 65,65,72,72,72,65,75,75,75,75,75,75,75,64,8,0
1920 '●●● ﾓｼﾞ DATA ●●●
1930 DATA 2538,8,2540,8,2573,8,244E,10,4568,4
1940 DATA 2348,8,2349,8,2354,8,2353,4,2350,4,2341,4,2343,4,2345,4,234B,10,2345,1
0,2359,10
1950 DATA 2352,2,234F,2,2355,2,234E,2,2344,2,2120,1,252F,2,256A,2,2522,2
1960 DATA 2347,8,2341,8,234D,8,2345,8,2120,1,234F,8,2356,8,2345,8,2352,8
1970 '●●● ﾒﾝ DATA ●●●
1980 DATA >>>>>>>>,=3333334,=>=>4>>4,==344IH4,=3U44HH4,==t34HH>,==345HI4,=>4>4>>
>,=3333334,>>>>>>>>,1,1,14,6,1,8,8,1
1990 DATA >>>>>>>>,=3343334,=>>34>4>,=3443434,=>3443>4,=3=>3=34,==334>>>,>3=>>>>
4,=433JJIH,>>>>>>>>,14,1,14,7,9,5,1,8
2000 DATA >>>>>>>>,=8jjjjg4,=I>>>>>4,CIIIIIH4,C?>>>>¥4,C?>>>>>4,C?IIIR44,?>>>>>>
4,=3333334,>>>>>>>>,14,8,12,6,1,8,14,1
2010 DATA >>>>>>>>,=3333334,=3333334,=6T__je4,=6T__je4,=6T__je4,=6T__je4,=6T?Hje
4,=6T?4je4,>>>>>>>>,7,1,8,8,14,8,1,8
2020 DATA >>>>>>>>,=3333334,?>>>>>>H,==333344,==>>>>4>,=3333334,>>>>>>>4,>343434
4,=4343434,>>>>>>>>,1,8,14,3,14,1,1,3
2030 DATA >>>>>>>>,=4gHSI34,>>>>>>>4,=30>R434,==?>>44>,==?>3434,==?>4>>4,?==>434
4,==3>3334,>>>>>>>>,1,8,1,1,4,8,12,1
2040 DATA >>>>>>>>,=5333334,=>>>>>>>,==7=7=3¥,==>=>=>>,===3=3?H,==>>>>I>,==?H@4R
4,=GB>f>>4,>>>>>>>>,14,1,14,8,4,1,1,8
2050 DATA >>>>>>>>,=JTR>354,?JTR>4?4,AJTR>4?4,A_JR>4?4,A_IR>4?4,A__H>>?4,?IIIIII
4,?IIG3334,>>>>>>>>,1,1,10,5,7,8,14,1
2060 DATA >>>>>>>>,=>L>3434,?>>=4344,>>u==434,=pI=3=44,>>I>4434,C=3=3344,?>>===>
4,?BLG3334,>>>>>>>>,14,8,1,1,14,4,10,8
2070 DATA >>>>>>>>,=3G@=>IH,?>@==3>4,?I>>>C>>,>?=>3>3>,=>3>4>4>,?C4o4o4p,?>>>>>>
4,=3333334,>>>>>>>>,1,5,14,2,4,3,3,8
```

★　★

★**編**：もーっ！**影**：ウシ！（高知市・マッピースペシャル15才）……【**つぐ美**：影さんと編さんの会話をよく把握してますね。**編，影**：ドタバタ。**つぐ美**：静かにしてください。メーッ！**編**：ヤギ。**つぐ美**：ブー。**影**：ブタ。】

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

BOWLING THUNDER

（ボーリング サンダー）

TGC. M

ストーリー

198×年,秘密組織「ゲルドバ」は,ひそかに世界征服をねらっていた。「ゲルドバ」の創始者「ボブー」を倒さなければ，やつらの謎は闇にほうむられてしまう。

私が行かなければ……。私のコードネームは「オルバトロス」。そして，我々のチーム名は「ボーリング・サンダー」!!

キャラクター・インフォメーション

オルバトロス…「ボーリング・サンダー」随一の腕きき工作員。単射の銃しか持っていないが，その動きはじつに華麗(？)である。

モスカー…「ボブー」の手下。「オルバトロス」に向かってくる。銃も撃つ。

ボブー…最後に登場する。動きが速く，倒すには25発必要。倒せばクリアとなる。

HOW TO PLAY

⇦と⇨でオルバトロスの向きを変えます。⇧と⇩で上下の移動。Ⓧで銃を撃ちます。また，モスカーに弾を撃たれた場合，使えるキーはⓏのみ（他はキーがききない）で，このキーでジャンプして弾をかわしてください。ある程度倒すとボブーが出現します。それと，モスカーが中央にくるとアウト！

CHECKER FLAG

編：ビデオゲームを題材にしていますね。タイトルも，パロってるし…。

Dr.D：うむ，何度か言ってるが，ゲームのおもしろさとしてはいいのだが，ベーマガらしいアイデア作品というのがその点少なくなったような気がするがな。

編：このゲームにしても，これはこれで楽しめますが，別の要素を加えてもよかったのでは？

アドバイス

敵が銃を撃つ場所は，決まっています。よく見てあわてずに弾をかわしましょう。それから，オルバトロスの命はこの世で一つ。したがって1ミスでゲーム・オーバーです。

BOWLING THUNDER
PUSH 'S' KEY
C 1987 TGC.M
ALL RIGHTS RESERVED

SCORE 700 HIGH SCORE 10000

SCORE HIGH SCORE 10000

SCORE 20300 HIGH SCORE 10000
GAME OVER

◀《写真1》さてⓈキーでオルバトロスの戦いがはじまるぞ

▼《写真2》さあこい！モスカーども。まんなかにいるのがオルバトロスだ

▲《写真3》モスカーは銃を撃ってくる。それ，ジャンプでかわせ！

▶《写真4》モスカーをある程度倒すと，突然ボブーが！動きが速いのですぐつかまっちゃった

BOWLING THUNDERのプログラム・リスト

```
100 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0:HI=10000:TEMPO7:GOSUB 2020
109 REM キャラクター [illegible]
110 DIM P1$(2),P2$(2),P3$(2),P4$(2),P5$(2),P6$(2)
120 P1$(1)="[illegible]"
130 P1$(2)="[illegible]"
140 P2$(1)="[illegible]"
150 P2$(2)="[illegible]"
160 P3$(1)="[illegible]"
170 P3$(2)="[illegible]"
180 P4$(1)="[illegible]"
190 P4$(2)="[illegible]"
200 P5$(1)="[illegible]"
210 P5$(2)="[illegible]"
220 P6$(1)="[illegible]"
230 P6$(2)="[illegible]"
250 DIM E1$(2),E2$(2),E3$(2),E4$(2),E5$(2),X(4),Y(4),V1(4),V2(4)
260 E1$(1)="[illegible]"
270 E1$(2)="[illegible]"
280 E2$(1)="[illegible]"
290 E2$(2)="[illegible]"
```

MZ-80K/1200

★このハガキを切るときに，本まで切らないようにしたら，指を切った…。(青森県黒石市・工藤康仁14才)……【影：このハガキはキリトリ線上をまっすぐ切ってあるぞ。ただ右上に少しズレがあるので85点だな。編：？】

プログラムについて

REM文はカットしてもいいです。一部機械語を使っていますので，入力は正確に！プログラムが長くなってスイマセン。動きをリアルにしようとキャラクターを多くしたせいでもあります。

★

参考にしたもの

もちろん，ナムコの「ローリングサンダー」です!!ファミコンででないかなーっ。

★

```
300 E3$(1)=" ■■ ■■ ■■■■\■■■■ ■■■■ |■■■■ |■■ "
310 E3$(2)="\■■■■\■■■■■■■/■■■\ ■■ "
320 E4$(1)="■■\■■■■\■■■■_■■■■/ /■■ ■■ "
330 E4$(2)="◢/■■■■■/■■■■_■■■\ \■■■ ■■ |"
340 C1$=" ■■■  ■■■  ■■■  ■■■  ■■■■────"
350 C2$="■■    ■■■■■  ■■■■■     ■■■■ ■■ "
360 E5$(1)="■_◆■■■■/◢■■■■ ■\■■■\■■■■◢"
370 E5$(2)="◆_■■■\■■■■/■ ■■■■◢■■■■■\"
380 C3$="■  ■■■■  ■■■■■■  ■■■■  ■■■ ■■■──"
399 REM ■■■■■ ｷｶｲ ｺﾞ ｶｷｺﾐ ■■■■■■■■■■
400 LIMIT $7FFF:FOR I=32768 TO 32874:READ A:POKE I,A:NEXT I
410 DATA 38,129,46,0,54,97,44,54,208
420 DATA 42,0,129,34,64,129,205,54,128
430 DATA 205,74,128,125,214,129,194,9
440 DATA 128,38,209,46,201,205,64,128
450 DATA 46,241,205,64,128,38,210,46
460 DATA 25,205,64,128,38,211,46,129
470 DATA 205,64,128,201,62,5,54,0,35
480 DATA 61,194,56,128,201,62,5,54,112
490 DATA 35,61,194,66,128,201,38,129
500 DATA 46,64,126,198,40,46,67,119,46
510 DATA 65,126,210,91,128,60,46,68
520 DATA 119,42,67,129,34,0,129,62,50
530 DATA 61,194,102,128,201
699 REM ■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■
700 V1(1)= 1:V2(1)=-2:X(1)= 3:Y(1)= 6
710 V1(2)=-1:V2(2)=-1:X(2)=37:Y(2)= 6
720 V1(3)= 1:V2(3)= 1:X(3)= 3:Y(3)=17
730 V1(4)=-1:V2(4)= 2:X(4)=37:Y(4)=17
760 AD=53248:Q=4514:Q=4:M1=1:Y=17:SC=0:M3=0:V1=1:HP=0:M7=0
809 REM ■■■■■ ｽﾃｰｼﾞ
810 PRINT "■";:CURSOR 3,0:PRINT "SCORE■■■■■";SC
820 CURSOR 15,0:PRINT "HIGH SCORE■■■■■■■■";HI
840 CURSOR 0,11:PRINT "────────────────────────────────────────"
850 CURSOR 0,12:PRINT "────────────────────────────────────────"
860 CURSOR 0,13:PRINT "────────────────────────────────────────"
870 CURSOR 0,22:PRINT "────────────────────────────────────────"
880 CURSOR 19,Y:PRINT P1$(1)
999 REM ■■■■■ ｵﾙﾊﾞﾄﾛｽ ■■■■■■■■■■■■■■
1000 GET K$:IF K$="" THEN 1070
1010 IF K$="■" THEN V1= 1:M1=1:CURSOR 18,Y+1:PRINT "/■ ■■■■ ■\":GOTO 1070
1020 IF K$="|" THEN V1=-1:M1=2:CURSOR 18,Y+1:PRINT " ■\■■■■/■ |":GOTO 1070
1030 IF (Y=17)*(K$="‾") THEN 1200
1040 IF (Y= 6)*(K$="_") THEN N=11:GOTO 1230
1050 IF K$="X" THEN 1560
1069 REM ■■■■■ ﾓｽｶｰ ■■■■■■■■■■■■■■
1070 IF M7=1 THEN 1800
1075 Q=Q+INT(RND(1)*3)-1:IF Q=0 THEN Q=4:GOTO 1090
1080 IF Q=5 THEN Q=1
1090 IF (Q=1)+(Q=3) THEN M2=1:GOTO1110
1100 M2=2
1110 FOR I=1 TO 2:CURSOR X(Q),Y(Q):PRINT C1$:X(Q)=X(Q)+V1(Q)
1120 CURSOR X(Q),Y(Q):PRINT E1$(M2):NEXT
1130 IF ABS(19-X(Q))=2 THEN 1430
1140 IF ((X(Q)=33)+(X(Q)=7))*(Y(Q)=Y) THEN 1270
1150 GOTO 1000
1199 REM ■■■■■ ｱｯﾌﾟ ■■■■■■■■■■■■■■
1200 IF M1=1 THEN X1=20:GOTO 1220
1210 X1=18
1220 FOR I=1 TO 7:USR($8000):Y=Y-2:CURSOR X1,Y:PRINT P3$(M1):NEXT:N=3:Y=3
1229 REM ■■■■■ ﾀﾞｳﾝ ■■■■■■■■■■■■■■
1230 IF M1=1 THEN X1=19:GOTO 1250
1240 X1=17
1250 FOR I=1 TO N:USR($8000):Y=Y+1:CURSOR X1,Y:PRINT P4$(M1):NEXT
1260 USR($8000):CURSOR 19,Y:PRINT P1$(M1):GOTO 1070
1269 REM ■■■■■ ﾃｷ ﾉ ﾀﾏ ■■■■■■■■■■■■■
1270 T1=X(Q)+(V1(Q)*2):T2=Y(Q)+3
1280 CURSOR X(Q),Y(Q):PRINT C1$:CURSOR X(Q),Y(Q)+1:PRINT E2$(M2)
1290 FOR I=0 TO 200 STEP 15:POKE 0,I:USR(68):NEXT:USR(71)
1300 POKE AD+T1+T2*40,M3:T1=T1+(V1(Q)*2):M3=PEEK(AD+T1+T2*40)
1310 IF (T1<0)+(T1>39) THEN M5=1:GOTO 1340
1320 IF (T1=19)*(M4<>1) THEN 1500
1330 POKE AD+T1+T2*40,112
1340 IF M4=1 THEN 1390
1350 GET K$
1360 IF K$="Z" THEN M4=1:X1=19+V1:N=1:GOTO 1390
1370 IF (M4=0)*(M5=1) THEN M5=0:CURSOR X(Q),Y(Q):PRINT E1$(M2):GOTO 1000
1380 GOTO 1300
1390 USR($8000):Y=Y+V2(N):CURSOR X1,Y:PRINT P5$(M1):N=N+1
1400 IF N=4 THEN USR($8000):Y=Y+2:CURSOR 19,Y:PRINT P1$(M1):N=1:M4=0
1410 IF (M4=0)*(M5=1) THEN M5=0:CURSOR X(Q),Y(Q):PRINT E1$(M2):GOTO 1000
1420 GOTO 1300
1429 REM ■■■■■ ﾔﾗﾚﾀ ■■■■■■■■■■■■■■■■
1430 IF Y(Q)=Y THEN 1500
1440 CURSOR X(Q),Y(Q):PRINT C1$
1450 IF (Q=1)+(Q=2) THEN M6=2:V2=2:X(Q)=17:Y(Q)=4:GOTO 1470
1460 M6=1:V2=-2:X(Q)=18:Y(Q)=17
1469 REM ■■■■■ ｱｯﾌﾟ ﾀﾞｳﾝ (ﾓｽｶｰ) ■■■■■
1470 FOR I=1 TO 6:USR($8000):Y(Q)=Y(Q)+V2
1480 CURSOR X(Q),Y(Q):PRINT E3$(M6):MUSIC "R0":NEXT:USR($8000)
1490 CURSOR 19,Y(Q)+1:PRINT E1$(M6):GOTO 1505
1499 REM ■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■■■■
1500 CURSOR 18,Y-1:PRINT P6$(M1)
1505 CURSOR 15,14:PRINT "GAME OVER"
1510 FOR J=1 TO 5:FOR I=0 TO 100 STEP 5:POKE 0,I:USR(68):NEXT I,J:USR(71)
1515 IF SC>HI THEN HI=SC
1520 GET K$
1530 IF K$="Y" THEN 700
1540 IF K$="N" THEN END
1550 GOTO 1520
1559 REM ■■■■■ ｳﾂ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1560 IF M1=1 THEN X1=18:G$="■■/ ■■■  ":T3=21:GOTO 1590
1580 X1=17:G$=" \■■ ":T3=17
1590 USR($8000):CURSOR X1,Y:PRINT P2$(M1)
1600 FOR I=0 TO 150 STEP 15:POKE 0,I:USR(68):NEXT:USR(71)
1610 CURSOR X1,Y:PRINT G$
1620 POKE AD+T3+Y*40,0:T3=T3+(V1*2):M3=PEEK(AD+T3+Y*40)
1630 IF (T3<0)+(T3>39) THEN 1660
1635 IF M3=68 THEN 1840
1640 IF M3<>0 THEN 1660
1650 POKE AD+T3+Y*40,60:GOTO 1620
1660 USR($8000):CURSOR 19,Y:PRINT P1$(M1):IF M3=0 THEN 1070
1669 REM ■■■■■ ﾋｯﾄ ■■■■■■■■■■■■■■■■■
1670 FOR I=10 TO 15:POKE 0,I:USR(68):NEXT:USR(71):CURSOR T3,Y:PRINT C1$
1680 CURSOR T3,Y-1:PRINT C2$:IF (T3+V1<2)+(T3+V1>37) THEN 1710
1690 T3=T3+V1
1700 CURSOR T3,Y-1:PRINT E4$(M1)
1710 CURSOR T3,Y-1:PRINT C2$
1720 SC=SC+INT(RND(1)*7)*100:CURSOR 3,1:PRINT SC
1725 IF SC>20000 THEN M7=1:BX=35:BY=Y:Q=2:V3=-4:GOTO 1790
1730 IF M1=1 THEN 1760
1740 IF Y=6 THEN X(1)=3:GOTO 1780
1750 X(3)=3:GOTO 1780
1760 IF Y=6 THEN X(2)=37:GOTO 1780
1770 X(4)=37
1780 CURSOR T3,Y:PRINT C1$:M3=0:GOTO 1070
1789 REM ■■■■■ ﾎﾞﾌﾞｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■
1790 FOR I=1 TO 100:POKE 0,INT(RND(1)*250):USR(68):NEXT:USR(71):GOTO 810
1800 CURSOR BX,BY:PRINT C3$:BX=BX+V3:IF BX<3 THEN BX=3:BY=Y:Q=1:V3=4:GOTO1000
1810 IF BX>35 THEN BX=35:BY=Y:Q=2:V3=-4:GOTO 1000
1820 CURSOR BX,BY:PRINT E5$(Q):IF (BX=19)*(BY=Y) THEN 1505
1830 GOTO 1000
1840 MUSIC "‾C0":HP=HP+1:IF HP=25 THEN 1860
1850 GOTO 1800
1859 REM ■■■■■ ｵﾒﾃﾞﾄｳ ■■■■■■■■■■■■■■
1860 CURSOR BX,BY:PRINT "X■■■■ｷﾞｬｰ!":FOR I=10 TO 40:POKE 0,I:USR(68):NEXT
1870 USR(71):FOR I=1 TO 2000:NEXT
1880 PRINT"■":CURSOR 12,8:PRINT "CONGRATULATIONS !!"
1890 CURSOR 9,15:PRINT "THIS GAME WAS PROGRAMED BY■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■TGC .M"
1900 CURSOR 13,19:PRINT "31TH MAY.  1987"
2000 FOR I=255 TO 0 STEP-1:POKE 0,I:USR(68):NEXT
2010 SC=SC+10000:CURSOR 3,0:PRINT "SCORE■■■■■";SC:GOTO 1515
2019 REM ■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■■■■■■■■■■■■■■■
2020 PRINT "■";:CURSOR 12,8:PRINT "BOWLING THUNDER":USR(62)
2030 CURSOR 13,19:PRINT "C 1987 TGC.M":CURSOR10,21:PRINT "ALL RIGHTS RESERVED"
2040 USR(62):CURSOR 13,15:PRINT "PUSH 'S' KEY":USR(62)
2050 GET K$:IF K$="S" THEN RETURN
2060 GOTO 2050
```

★いくら考えてもネタがうかばないので，50円切手で送りました。(京都市・**あすどくん15才**)……【**影**：どうせなら現金で送ってほしかった。**編**：ワイロというわけですか？いけません。**見城**：荻の月がいい。**影**：ゲッ！】

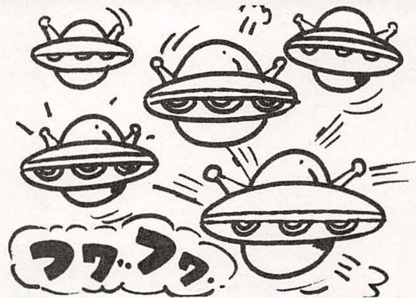
MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

UFO パニック

ユーフォー

小笹　龍一



内　容

ただ，ひたすらスペース・キーでミサイルを発射して，UFOをやっつけるゲームです。

あそびかた

プログラムをRUNさせると「HIT ANY KEY！」と聞いてきますので，適当なキーを押してください(早くゲームを終わりたい方は④か⑤のキーを押してください)。

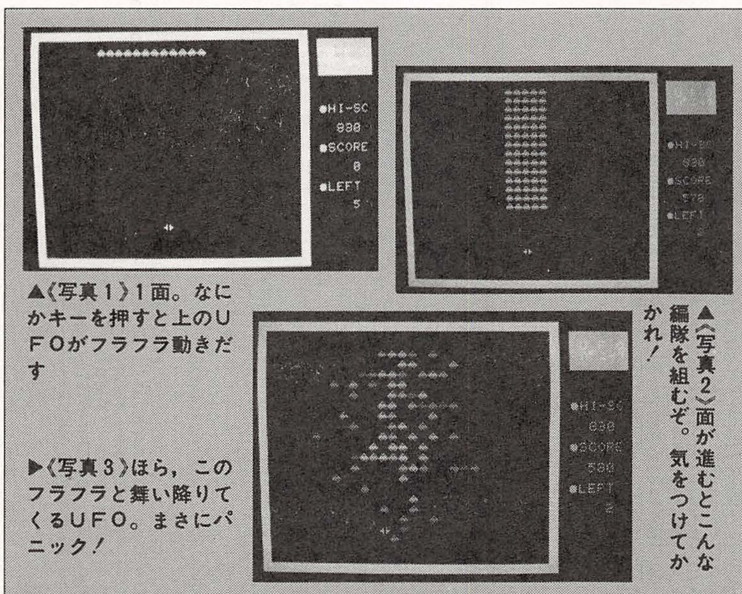
すると，画面にUFOが表示され，UFOの下のほうにあなたの操作する ⧺ が表示されます。

つぎに何かキーを押すと，UFOが下降してきますので，UFOにぶつからないように，カーソル・キーの ← と → で ⧺ を左右に操作し，スペース・キーでミサイルを発射してUFOをやっつけてください。

下まで下降したUFOは，つぎは上に表示されます。UFOを全部やっつけると1面クリアです。面の数は5面まであります。

《第1表》変数表

FI	自機の数
SC	スコア
HS	ハイスコア
EN	面クリアのフラグ
FF	ミサイルが飛んでいるときのフラグ
V	VRAMのトップ・アドレス
F$	自機
R	面の数
X，Y	自機の位置
DA	UFOの表示位置
D2，D1	マシン語のデータエリアへの書き込みデータ
X2，Y2	ミサイルの位置
Z，T	ミサイルの当たった物体



▲《写真1》1面。なにかキーを押すと上のUFOがフラフラ動きだす

▲《写真2》面が進むとこんな編隊を組むぞ。気をつけてかかれ！

▶《写真3》ほら，このフラフラと舞い降りてくるUFO。まさにパニック！

プログラム

○自機の数を変えたいときは，40行のFIの数を変えてください。

○800行～のXとYの数を変えると，UFOの表示位置を変えることができます。UFOは水色のわくの中にいれてください。

○スタートのときに①～⑤のキーを押すと，押したキーの数の面からゲームができます。

UFOパニックのプログラム・リスト

```
10 LIMIT $BCFF:TEMPO7:HS=0:V=$D000
20 IF(PEEK($BD00)=245)*(PEEK($BDB6)=201)THEN 40
30 GOSUB1010
40 FI=5:SC=0:FF=0:EN=0:US=0
50 COLOR,,6,0:PRINT"■";:COLOR,,5
60 F$=CHR$($6E)
70 FOR I=0TO30:CURSORI,0:PRINT"■":CURSORI,24:PRINT"■";:NEXTI
80 FOR I=0TO23:CURSOR0,I:PRINT"■":CURSOR30,I:PRINT"■";:NEXTI:COLOR,,6
90 CONSOLE 1,4,32,7:COLOR,,,3:PRINT"■":CONSOLE
100 CURSOR33,2:PRINT[7,]"U F O■■■■■ハ°ニック":COLOR,,6,0
110 CURSOR32, 8: PRINT"●HI-SC"
120 CURSOR32,10: PRINTUSING" ####";HS
130 CURSOR32,12:PRINT"●SCORE■■■0"
140 CURSOR32,16:PRINT"●LEFT ■■■5"
150 REM■■START---------------
160 CURSOR8,13:PRINT"HIT  ANY  KEY !!"
```


★時代劇にて…A：おまえらの悪事もそれまでだ。B：くせ者だ，であえ，であえ！A：どっちがくせ者だ！（神奈川県横浜市・RBO）……【影：おちゃめなくせ者だこと。編集長：くせ者だ！仕事させろ！影：私？】

```
170 GETR$:IF R$=""THEN 170
180 IF(ASC(R$)>$35)+(ASC(R$)<$31)THEN R$="1"
190 R=VAL(R$)
200 REM RET-REPLAY-----------
210 CONSOLE1,23,1,29:PRINT"■":CONSOLE
220 PO=$C000:UC=0
230 ON R GOSUB 820,830,860,880,900
240 POKE PO,2,2,2  :REM DATA END
250 X=15:Y=20:CURSORX,Y:PRINT[5,] F$
260 GET K$:IF K$="" THEN260
270 REM■■ MAIN----------------
280 GOSUB 320
290 GOSUB380:IF EN=3 THEN 700
300 GOSUB350:GOSUB350:GOTO280
310 REM■■ UFO---------------
320 CURSORX,Y:PRINT[6,]" ";:USR($BD00)
330 IF PEEK(V+X+Y*40)=$C7 THEN630
340 CURSORX,Y:PRINT[5,]F$;:RETURN
350 IF FF=1 THEN480 :REM------
360 FOR I=0TO50:NEXT:RETURN
370 REM■■ KEY---------------
380 X1=0:Y1=0:USR($BDB0):K=PEEK($CF04)
390 IF(K=32)*(FF=0)THEN 470
400 IF(K=19)*(X<>28)THEN X1= 1:GOTO430
410 IF(K=20)*(X<>2) THEN X1=-1:GOTO430
420 GOTO350::'HSETCLSGET
430 IF PEEK(V+X+X1+Y*40)=$C7 THEN630
440 CURSOR X,Y:PRINT[6,]" ";:X=X+X1
450 CURSORX,Y:PRINT[5,]F$;:GOTO350
460 REM■■-ミサイル---------------
470 MUSIC"+B0":Y2=Y-1:X2=X:FF=1:GOTO500
480 REM---ミサイル2-------
490 CURSORX2,Y2+1:PRINT[6,]"  ";
500 Z=PEEK(V+X2+1+Y2*40)
510 T=PEEK(V+X2+Y2*40):IF(T)+(Z)THEN530
520 CURSORX2,Y2:PRINT[3,]"||";:Y2=Y2-1:RETURN
530 IF(T=$C7)+(Z=$C7)THEN550:REM*UFO
540 FF=0:RETURN
550 CURSORX2,Y2:PRINT[2,]"><";:MUSIC"CODEFG"
560  IF T=$C7 THEN UC=UC-1
570  IF Z=$C7 THEN UC=UC-1
580 CURSORX2,Y2:PRINT[6,]"  ";
590 IF UC<1 THEN EN=3
600 SC=SC+10:IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR32,10:PRINTUSING" ####";HS;
610 CURSOR32,14:PRINTUSING" ####";SC;:GOTO540
620 REM■■BOON---------------
630 FOR I=0TO 3
640 CURSORX,Y:PRINT[2,]"*":MUSIC"G2FOED"
650 CURSORX,Y:PRINT[4,]" ":MUSIC"R1":NEXT:ST$=TI$
660 FI=FI-1:IF FI<0 RETURN760:REM*END
670 CURSOR35,18:PRINT FI;
680 US=1:FF=0:RETURN200
690 REM■■CLEAR--------------
700 CURSOR 5,7:PRINT"****** CLEAR *****"
710 CURSOR7,15:PRINT[6,1]"HIT ANY KEY !!":MUSIC"C3DEFGAB+C+E4"
720 R=R+1:IF R=6 THEN R=1
730 GETK$:IFK$=""THEN730
740 EN=0:US=0:FF=0:GOTO200
750 REM■■GAME OVER-----------
760 CURSOR 5,7:PRINT[6,2]"**** GAME OVER ****"
770 CURSOR7,15:PRINT[6,1]"HIT ANY KEY !!"
780 GETK$:IFK$=""THEN780
790 GOTO40
800 REM■■---UFO DATA--------
810 REM■■SELECT(1)----------
820 FOR X=8TO19:FORY=2TO2:GOTO910
830 REM■■SELECT(2)----------
840 FOR X=4TO26:FORY=4TO5:GOTO910
850 REM■■SELECT(3)----------
860 FOR X=13TO17:FORY=2TO15:GOTO910
870 REM■■SELECT(4)----------
880 FORX=5TO25:FORY=3TO7   :GOTO910
890 REM■■SELECT(5)----------
900 FORX=2TO29STEP2:FORY=2TO14STEP2
910 GOSUB930:NEXTY,X:RETURN
920 REM■■WRITE $C000----------
930 DA=V+X+Y*40:DA$=HEX$(DA)
940 D2=VAL("$"+LEFT$(DA$,2))
950 D1=VAL("$"+RIGHT$(DA$,2))
960 IF US=0 THEN POKE PO,1
970 IF PEEK(PO) THEN POKEDA,$C7:UC=UC+1
980 POKE PO+1,D1,D2 :REM*UFO ADRESS
990 PO=PO+3:IF PO>$CEF0 THEN END
1000 RETURN
1010 REM INPUT MAC ---------------
1020 FOR I=0 TO22:S=0:FORJ=0TO 7
1030 READ A$:A=VAL("$"+A$):S=S+A
1040 POKE$BD00+I*8+J,A
1050 NEXT J:READ B:IF B<>S THEN 1070
1060 NEXTI:RETURN
1070 MUSIC"E1RERE":PRINT 1090+I*10;"MISS!!":END
1080 REM ■■ マシンコ"---3--4--5--6--7-SUM-
1090 DATA F5,E5,D5,C5,D3,E4,21,00,1356
1100 DATA C0,7E,B7,CA,79,BD,FE,02,1269
1110 DATA CA,8B,BD,23,5E,23,56,1A,806
1120 DATA B7,CA,7E,BD,ED,53,00,CF,1227
1130 DATA 7B,FE,99,D2,92,BD,00,ED,1312
1140 DATA 5F,E6,7F,FE,60,D2,50,BD,1281
1150 DATA FE,48,D2,47,BD,FE,30,D2,1308
1160 DATA 43,BD,FE,18,D2,58,BD,1B,1048
1170 DATA C3,5E,BD,13,C3,5E,BD,13,994
1180 DATA EB,CD,A4,BD,EB,C3,5E,BD,1506
1190 DATA EB,CD,A4,BD,EB,C3,5E,BD,1506
1200 DATA EB,CD,A4,BD,EB,1B,1A,00,1081
1210 DATA 00,1A,B7,C2,75,BD,ED,4B,1021
1220 DATA 00,CF,3E,00,02,EB,36,C7,759
1230 DATA EB,2B,73,23,72,23,C3,09,781
1240 DATA BD,23,23,C3,75,BD,ED,53,1080
1250 DATA 02,CF,2B,2B,36,00,23,23,419
1260 DATA C3,75,BD,D3,E0,C1,D1,E1,1563
1270 DATA F1,C9,7A,FE,D3,D2,9B,BD,1583
1280 DATA C3,27,BD,16,D0,7B,D6,70,1102
1290 DATA 5F,C3,5E,BD,00,C5,01,28,811
1300 DATA 00,09,C1,C9,00,00,00,00,403
1310 DATA CD,1B,00,32,04,CF,C9,00,694
1320 REM----------------------------
1330 REM  MZ-721 S-BASIC
1340 REM  R,OZASA  FROM OOSAKA
1350 REM----------------------------
```

★うおーっ！なんだっ！8月号からいきなりプログラム・コーナーがシンプルでかっこよくなったぞ。目次がカラーになったぞ。(群馬県利根郡・**のらさん15才**)……**【影**：そうか,かっこいいか。**編**：影さんのことじゃない！**】**

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用Hu-ＢＡＳＩＣが必要です)

移植版
アクロマスター
ACROMASTER



西条　健一

遊びかた

ラーク君は，空中ブランコのベテランです。

ラーク君は，まず上にある五つの空中ブランコにつかまらなければなりません。しかし，中央にあるステッパーに当たると，はねかえってしまいます。これは使いかたによってはジャマになったり，なくてはならないものになったりします。

そして，地面にはガビョウが落としてあります。これをさけて着地してください。ただし，着地すると，そこにもガビョウがおかれてしまいます。

五つとも空中ブランコをクリアしたら，今度はジェット機に飛び乗ります。しかし，必ず操縦席に乗ってください。

ラーク君はかってにとびはねていま

▲《写真1》タイトル画面。キャラクター等の説明

▲《写真2》さて，空中ブランコのベテランぶりを見せてもらいましょう

▲《写真3》ハーイ，まずはご覧のとおり。五つのブランコをクリアせよ

▲《写真4》ブランコをクリアすると，ジェット機が飛んでくる。操縦席に乗るんだ

▶《写真5》うーむ，なかなかの高得点!?もう一度する？

CHECKER FLAG

編：森　巧尚くんのＰＣ－8001版からの移植作品ですね。

Dr.D：４年前の移植なんだが新鮮さを感じるな。ゲームが思うように作れないという人は，こういった作品を移植するのもいいぞ。移植をすることで力がつくものなんだ。

移植版ＡＣＲＯＭＡＳＴＥＲのプログラム・リスト

```
10 'SHOKI SETTEI
20 CONSOLE:CLS:PLAY7
30 DEFINT A-R,T-Z:SH=0:DEFFNP(X,Y)=PEEK(53248!+X+Y*40):DIM N(9),B$(4),W$(6),CX$(
6),CZ$(2)
40 FORI=1TO9:READN(I):NEXT
50 DATA 0,1,1,1,2,2,3,3,4
60 FORI=1TO6:READW$(I):NEXT
70 DATA -A1,-G0,-F1,-E0,-D1,-C2
80 FORI=1TO4:READII:CX$(I)=CHR$(II):NEXT
90 DATA 99,101,102,100
100 B$(0)="        ▓▓▓▓▓▓▓     ▓▓▓▓▓▓▓      "
110 B$(1)="   |    ▓▓▓▓▓▓▓  |  ▓▓▓▓▓▓▓   |  "
120 B$(2)="  /     ▓▓▓▓▓▓▓ /   ▓▓▓▓▓▓▓大     "
130 B$(3)="   |    ▓▓▓▓▓▓▓  |  ▓▓▓▓▓▓▓   大 "
140 B$(4)="   \    ▓▓▓▓▓▓▓   \ ▓▓▓▓▓▓▓     大"
150 CZ$(1)=" -       -       -       -       -      "
160 CZ$(2)="     -       -       -       -       - "
170 AC$  ="   ▓▓▓▓▓▓▓▓▓-<=== "
180 ' **** TITLE ****
190 T$=" *****  ACROMASTER  *****  ":PLAY"B6R0B5+C+DR0+D5+CBAGR0G5ABR0B6A5R0A5RB
```

MZ-700/1500

★いやあー，今日もいい天気だなあ～。というわけで載せてくださいな。(京都市のはしっこの山科に住むＳ・Ｈ Ｚ君13才)……【影：ほんと，天気がいいと仕事にも精がでるぞ～～。編：本心に反した寝ごと言ってます。】

す。⊡と⊡で左右に動かしてください。

あとステッパーの"―"はマイナスの記号です。

★参考文献

マイコンBASICマガジン
83年10月号
「ACROMASTER」

《第1表》変　数　表

SH………ハイスコア	N(M)………とぶときの間隔
S…………スコア	O…………つかんだロープの数
R…………ラーク君の数	VX…………ジャンプする方向
LV………ガビョウの数	AX…………ACROMASTER X座標
X…………ラーク君のX座標	AY…………ACROMASTER Y座標
Y…………ラーク君のY座標	

```
ROB5+C+DRO+D5+CBAGROG5ABA6G5ROG5
200 FORI=OTO10STEP10
210 FORJ=30TO0STEP-2
220 LOCATEJ,I
230 COLOR7:PRINTAC$;
240 COLOR5:PRINTLEFT$(T$,30-J);
250 LOCATEJ,I:PRINTB$(0);
260 NEXT:T$=" = ACROMASTER  "
270 NEXT:COLOR7
280 LOCATE7,8:PRINT"= SWING"
290 LOCATE0,10:PRINTAC$;:COLOR5:PRINTT$:COLOR7
300 LOCATE3,14:PRINT"-   =STEPER"
310 COLOR6
320 LOCATE3,17:PRINT"⊥   =THUMBTACK"
330 COLOR4
340 LOCATE24,11:PRINT"♣  =LARK"
350 LOCATE20,14:PRINT"┌─┐   ┌─┐"
360 LOCATE20,15:PRINT"|←|<->|→|"
370 LOCATE20,16:PRINT"└─┘   └─┘"
380 PLAY"A5ABGAB3+CB5GAB3+CB5AGADR"
390 PLAY"B6ROB5+C+DRO+D5+CBAGROG5ABA7G5ROG5":COLOR1
400 LOCATE12,23:PRINT"PUSH [S]":COLOR7:I=2:V=1
410 LOCATE0,6:PRINTB$(I);
420 FORJ=1TO500:NEXT:BEEP1:BEEP0
430 I=I+V:IFI=2 OR I=4 THEN V=-V
440 IFINKEY$(0)<>"S"THEN410
450 BEEP1:PAUSE1:BEEP0
460 ' **** START ****
470 S=0:R=3:LV=5:ME=1
480 ' **** STAGE ****
490 CLS:COLOR7
500 PRINTUSING "■[:SCORE######0] ACROMASTER  [:REST##]";S;R-1;
510 COLOR2:FORI=0TO19:LOCATEI,1:PRINT"◢":NEXT
520 COLOR2:FORI=19TO38:LOCATEI,1:PRINT"◣":NEXT
530 FORI=0TO38:COLOR6:LOCATEI,2:PRINT"■"
540 COLOR4:LOCATEI,23:PRINT"┬"
550 COLOR2:LOCATEI,24:PRINT"■";:NEXT
560 COLOR7: FORI=5TO30STEP6
570 LOCATEI,3:PRINTB$(1);
580 NEXT:Z=1:COLOR6
590 FORI=12TO15STEP3
600 FORJ=1TO10
610 LOCATEINT(RND(1)*18)*2+Z,I
620 PRINT"-";
630 NEXT:Z=-(I=15)
640 NEXT
650 COLOR7:TH$=" "
660 FORI=1TOLV
670 LOCATEINT(RND(1)*18)*2,22
680 PRINT"⊥";
690 NEXT
700 LOCATE0,22:PRINTTH$;
710 X=20:Y=22:VX=1:M=9:V=-1:O=0:P1=39:P2=0
720 COLOR4:LOCATEX,Y:PRINT"大";:PAUSE5:BEEP:PAUSE2
730 ' **** LARK ****
740 PN=PN+.5
750 IF PN>2 THEN PN=0
760 COLOR6
770 LOCATE0,18:PRINTCZ$(PN)
780 GOSUB1550
790 TH$=" ":IFY=22THENTH$="⊥"
800 IFP=42THENPLAY"+AO":V=-V:M=M+V:S=S+5:GOTO1050
810 IFP=61THEN920
820 IFP=31THEN1340
830 IFP=223THEN1340
840 IF ME<3 THEN 740
850 POKE54128!+P1,P2
860 P1=P1-1:IFP1<0THENP1=39
870 P2=PEEK(54128!+P1)
880 IFP2=202 THEN1080
890 COLOR7:LOCATEP1,22:PRINTCHR$(105);
900 GOTO740
910 ' **** POINT ****
920 Z=3+VX:C=1:COLOR7
930 LOCATEX-3,3:PRINTB$(Z);
940 IFZ=2 OR Z=4 THENVX=-VX
950 BEEP1:Z=Z+VX:C=C+1:BEEP0
960 FORI=1TO300:NEXT
970 LOCATEX-3,3:PRINTB$(0);
980 IF C<6 THEN930
990 O=O+1:LOCATEX-3,4:PRINTO*100*ME;
1000 FORI=1TO150:NEXT
1010 LOCATEX-2,4:PRINT "    "
1020 S=S+O*10*ME:IFO=5THEN1080
1030 X=X+VX*2
1040 COLOR4:LOCATEX,Y:PRINT"大";
1050 COLOR7:LOCATE7,0:PRINTUSING"######0";S
1060 GOTO740
1070 ' **** ACROSTER ****
1080 FORI=3TO22
1090 LOCATE0,I:PRINTSPC(39);
1100 FORJ=1TO4:BEEP1:NEXT:BEEP0
1110 NEXT
1120 X=20:Y=22:V=-1:M=9:VX=RND(1)*3-1
1130 AX=32:AY=RND(1)*6+5:LV=LV+3:IFLV>35THENLV=35
1140 GOSUB1550
1150 IFP=95 OR P=75 THEN1240
1160 IFP<>0THEN1340
1170 LOCATEAX,AY:PRINTB$(0);
1180 AX=AX-2:IFAX<2THENAX=32:AY=RND(1)*6+5
1190 COLOR7:LOCATEAX,AY:PRINTAC$;
1200 P=FNP(X,Y)
1210 IFP=95 OR P=75  THEN 1240
1220 IFP<>0 AND P<>202 THEN1340
1230 GOTO1140
1240 COLOR6
1250 LOCATEX,Y:PRINT"大";
1260 M$="C2ROD2ROE2R4"
1270 M1$="C2ROD2ROE2ROF2ROG2ROA2ROB2RO+C2R9RO":PLAYM$,M$,M$,M$
1280 LOCATE12,12:PRINT"BOUNS ";ME*1000
1290 S=S+100*ME:ME=ME+1
1300 IFME MOD 2THENR=R+1
1310 PLAYM1$
1320 GOTO490
1330 ' **** OUT ****
1340 COLOR4
1350 FOR I=1 TO 6:FORII=1TO4
1360 LOCATEX,Y:PRINTCX$(II)
1370 NEXT:PLAYW$(I)
1380 NEXT
1390 FORJ=1TO1000:NEXT
1400 R=R-1:IFR>0THEN490
1410 T$=" >>>>> GAME OVER  <<<<<  "
1420 FORJ=30TO0STEP-2
1430 LOCATEJ,8
1440 COLOR7:PRINTAC$;
1450 COLOR2:PRINTLEFT$(T$,30-J);
1460 LOCATEJ,8:PRINTB$(0);:PLAY"RO"
1470 NEXT:COLOR7
1480 IF SH<S THENSH=S
1490 COLOR1
1500 LOCATE12,18:PRINT"HI-SCORE";SH*10;
1510 LOCATE10,21:PRINT"TRY AGAIN ?(Y OR N)";
1520 A$=INKEY$:IFA$="N"THENCOLOR7:CLS:END
1530 IFA$="Y"THENCLS:GOTO450ELSE1520
1540 ' **** KEY ****
1550 IO$=INKEY$(0):COLOR7
1560 IFIO$="←"THENVX=-1
1570 IFIO$="→"THENVX=1
1580 IFX=0 OR X=38 THENVX=SGN(20-X)
1590 LOCATEX,Y:PRINTTH$;:COLOR4
1600 X=X+VX:Y=Y+N(M)*V:P=FNP(X,Y)
1610 LOCATEX,Y:PRINT"大";:M=M+V
1620 IFM=0 OR M=10 THENV=-V:M=M+V
1630 RETURN
1640 POKE54128!+P1,P2
1650 P1=P1-1:IFP1<0THNP1=39
1660 P2=PEEK(54128!+P1)
1670 IFP2=202 THEN1340
```

★みなさん，歯をみがいていますか？歯医者はこわいですよ。(愛知県岡崎市・**市川満男20才**)……【**編**：歯医者に対してニガイ思い出でもあるみたいですが。**影**：歯医者で盲腸きられたとか？**編**：頭をトラ刈りにされたとか。】

MZ-1500用

RANDOM KIDD

ランダム キッド

玉置　昇三



ストーリー

西暦2128年，人類はアンドロイドの開発に成功した。それから約20年，アンドロイドは一般家庭にも普及し，しだいに人々の生活にとけこんでいった。

そのとき，完璧なアイドロイドに不満を抱いていた日本の売れない発明家，Dr.足金は人の言うことをまったくきかないなまけ者のアンドロイドを開発し，売りだした。しかし，売りあげが悪く，販売中止となり，オリジナル以外すべて解体され，なおかつ足金は学会から追放された。

ある日突然，異星人と思われる者たちが地球を攻撃してきた。戦うことを忘れた地球人はアンドロイドに戦わせた。が，敵の思いもよらぬ攻撃に全滅してしまった。

それから数か月，異星人は，人類を支配し，有名な科学者たちは殺された。

Dr. 足金はひそかにあのアンドロイドを改造するのであった。

ついに完成だ！

完成したアンドロイド(ロボット？)はカーソル・キーの←→で左右，↑でジャンプ，SHIFT キーでアイスビームを撃つことができる。

異星人を全滅せよ！

アイスビームで敵を凍らせて割って殺し，全滅させると面クリア（他にもクリア方法がある)。

★

機械も死ぬ？

いくら人工皮膚から鋼鉄に変わったといっても，ダメージは受ける。はじ

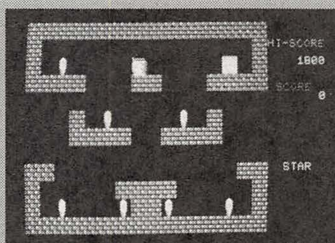
CHECKER FLAG

編：アイデアはいいですね。
影：ちょっと動きがにぶいという感はあるがな。
編：ええ，Dr. …？あれ？びっくりした〜。影さん，声色なんて使わないでくださいよ。
影：うん？わるかったぞなもし。
編：ところで，MZ－1500用の投稿も減ってきました。みなさんがんばってください。
影：ほんと，頼むぞなもし。

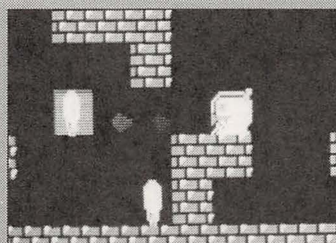
MZ-1500



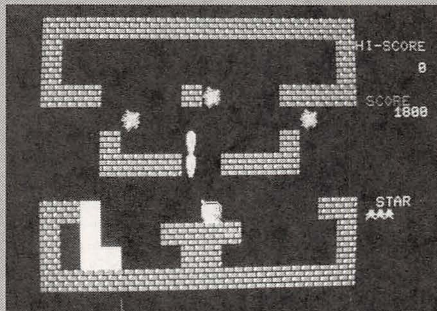
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



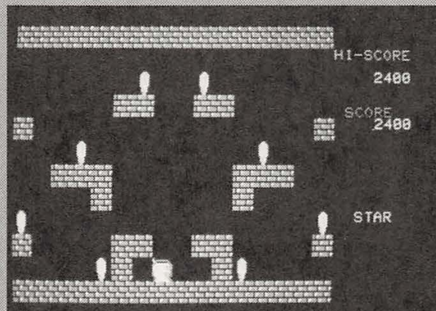
▲《写真2》上にいるのがアンドロイドだ。敵は手ごわいぞ



▲《写真3》アイスビームを撃って敵を凍らせて割るんだぞ



◀《写真4》おや？火の玉まで現れた。これは危険。早く〜〜〜



◀《写真5》さて，2面です。キミはどこまで進むかな？

★僕の友人の弟は，釣りの最中にウトウトと眠ってしまい，気がついたら，水の上に浮かんで寝ていたそうです。こんなことできますか？（大阪府柏原市・常山の趙雲子竜17才）……【影：それはカッパのしわざだろ。】

めはバリアでふせぐことができるが，バリアがないと，ダメージを受ける。いろんな部分に故障が起こり，あまりダメージを受けるとTHE　ENDである。

最後に

プログラムは変わったことはしてないし，アイデアもありきたりだが，やりこんでもらえば，このゲームの本当のおもしろさがわかってもらえると思います。それから氷の割りかたは三つある（点数もちがう）ので見つけてください。

評…何よこのスネ毛は！（つぐ美）

by 滋須典破

RANDOM KIDDのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■ ショキ セッテイ ■■■■■■■
20 CLR:CLS3:PRTY:INIT"CRT:I":MUSICINIT:DIMMU$(5),M(2,6),CO$(5),C$(5),CO(5),F$(15
),MP(15,12),TX(15),TY(15),TT(15),IX(30),IY(30),I(30):GOSUB890:POKE23666,0
30 CURSOR4,12:PRINT  "EXCITING AMUSEMENT SOFT  VOL.1":SOUND=(7,1):FORJ=1TO20:FOR
I=0TO20:SOUND=(4,I):NEXTI,J:FORI=0TO1023:SOUND=(4,I):NEXT:SOUND=(7,15):GOTO780
40 WAIT1000:CURSOR14,12:PRINT"ダガシカシ !!":FORP=0TO7:GOSUB870:NEXT:SOUND=(1,1):FO
RI=0TO31:FORJ=0TOI*3:SOUND=(0,J):NEXTJ,I:SOUND=(1,15)
50 SC=0:FY=1:FORI=1TO5:CO(I)=1:NEXT
60 CLS3:PAL,0,0,7,0,0,0,0:CURSOR14,7:PRINT[3]"RANDAM KIDD":FORI=1TO5:CURSOR7,10+
I*2:PRINT[3]CO$(I),,C$(CO(I)):NEXT
70 ON RU RESTORE  1310,1320,1330,1340,1350,1360,1370,1380,1390,1400,1400
80 FORI=0TO11:READA$:FORJ=1TO4:FORH=1TO4:MP((J-1)*4+H-1,I)=VAL(MID$(F$(VAL("$"+M
ID$(A$,J,1))),H,1))*15:NEXTH,J,I
90 FORI=0TO15:FORJ=0TO11:IFMP(I,J)=15THENFPRINT[I*2,J*2]31,31[I*2,J*2+1]31,31:NE
XTJ,I ELSENEXTJ,I
100 READA$:D=LEN(A$)/3-1:TD=D:FORT=0TOD:TX(T)=VAL("$"+MID$(A$,1+T*3,1)):TY(T)=VA
L("$"+MID$(A$,2+T*3,1)):TT(T)=VAL(MID$(A$,3+T*3,1)):GOSUB600:NEXT:READX,Y,TM
110 FORI=7TO0STEP-1:PAL,,,I:WAIT50:NEXT:CLS:CURSOR33,7:PRINT[2]"SCORE":GOSUB430:
CURSOR34,16:PRINT[6]"STAR":CURSOR32,2:PRINT[4]"HI-SCORE":CURSOR34,4:PRINTUSING"#
#####";HI
120 GOSUB620:FORP=0TO7:GOSUB870:NEXT:P=0:IC=0:HG=0:L=0:GG=0:GN=0:JJ=0:JP=0:SJ=0:
SX=-1:T=D+1:TI=0:VV=-(RU=11):FORI=0TO30:IX(I)=0:IY(I)=0:I(I)=0:NEXT
130 REM ■■■■■■■ メイン ■■■■■■■
140 XX=(A$="■")-(A$="■"):YY=(JP<>0)+(JP=0)*(MP(X,Y+1)=0):JP=JP+(JP<>0)-(A$="■")*
(JP=0)*(5-CO(2))*(MP(X,Y+1)<>0):SS=(XX=-1)-(XX=0)*SS
150 XX=(X+XX=16)*15-(X+XX=-1)*15+(X+XX<>-1)*(X+XX<>16)*XX:YY=(Y+YY=12)*11-(Y+YY=
-1)*11+(Y+YY<>-1)*(Y+YY<>12)*YY
160 IFMP(X+XX,Y)>15 ANDMP(X+XX,Y)<60 AND YY=0THENIFMP(X+XX*(1+((X+XX<>15)*(X+XX<
>0)+(ABS(XX)>1))),Y)=0 ANDABS(XX)<2THENIX=XX:IY=0:C=MP(X+XX,Y)-15:GOSUB510ELSETX
=X+XX:TY=Y:S=150:GOSUB550
170 IFMP(X+XX,Y)<>0 THEN XX=0:P=1
180 IF MP(X,Y+1)>15 ANDMP(X,Y+1)<60 AND GG>2THENTX=X:TY=Y+1:S=200*GG:GOSUB550
190 IFMP(X+XX,Y+YY)<>0 THEN YY=0:GG=0 ELSE GG=(GG-(YY=1))*-(YY=1)
200 IF XX<>0 OR YY<>0 OR P=1 THEN FPRINT[X*2,Y*2]0,0[X*2,Y*2+1]0,0:X=X+XX:Y=Y+YY
:GOSUB620:P=0
210 GN=GN+(GN<>0):IF GN=0 AND PEEK($E001)=254 AND IC<24 THEN MUSICSTOP:MU$="S4M1
06T7B0#AA#GG#FF#EE#DD#CC05#BB#AA#GG#FF#EE#DD#CC04#BB#AA#GG#FF#E":MUSICMU$;"T7R3"
+MU$;"T7R5"+MU$:TX=X:GOSUB460:GN=CO(3)*2
220 L=L+1+(L=8)*(12-CO(4)*4):PAL,,,-L*(CO(4)<>3):FONT$(2,34)=FONT$(2,31-(CO(5)=1
))
230 IF MP(X,Y+1)=60 THEN MUSICSTOP:NOISE"S6M1T7O3C1DCO6D2CDCDC":FORF=0TO9:PAL-(F
/2=INT(F/2))*7:WAIT30:NEXT:MP(X,Y+1)=0:DM=5:GOSUB740:A$="":GOTO140
240 IF SX=X AND SY=Y THEN SJ=SJ+1:MUSICSTOP:MUSIC"S6M1T7O5C1M3E4":SX=-1:S=50:GOS
UB430:IFSJ/3=INT(SJ/3)THENFPRINT[32+SJ/3,17]33
250 XX=0:YY=0:T=T-1-(T=0)*(D+1):IFTT(T)<>0THENIFMP(TX(T),TY(T))<16 THEN ON TT(T)
 GOSUB330,350,370,380,410 ELSE C=MP(TX(T),TY(T))-15:IC=IC-1:CURSORTX(T)*2,TY(T)*
2:PRINT"  ■■  ":MP(TX(T),TY(T))=I(C):GOSUB560 ELSE320
260 IF TI>TM*4 AND TT(T)<4 THEN TT(T)=5:NOISE"S6M1O6T7C1DCDM2C4":GOSUB600
270 IF TI>TM*5 AND TT(T)=5 THEN TT(T)=4:MUSIC"S6M1O6T7C1DCDM2C4":VV=1:GOSUB600
280 IF XX<>0 OR YY<>0 THEN IF MP(XX+TX(T),YY+TY(T))=0 OR Q=1 THEN FPRINT[TX(T)*2
,TY(T)*2]0,0[TX(T)*2,TY(T)*2+1]0,0:MP(TX(T),TY(T))=0:TX(T)=TX(T)+XX:TY(T)=TY(T)+
YY:GOSUB600
290 S=(TX(T)=SX)*(TY(T)=SY):SX=(S=1)-(S=0)*SX:IF MP(X,Y)>0 AND MP(X,Y)<16 THEN D
M=INT(RND(1)*3)+1:GOSUB740:MP(TX(T),TY(T))=0:TX(T)=TX(T)-XX:TY(T)=TY(T)-YY:GOSUB
600
300 TI=TI+1:IFTI>TM ANDD<13THENQX=INT(RND(1)*16):QY=INT(RND(1)*11):IFMP(QX,QY)=0
THENMUSICSTOP:NOISE"S6M1O6T7C3DEDEDC";"S6M1O3T7R1C3DEDCDE":D=D+1:TX(D)=QX:TY(D)=
QY:TT(D)=5:T=D:GOSUB600
310 IF IC=23+(RU=11)*21 THEN RU=11:FORP=7TO0STEP-1:GOSUB870:NEXT:CLS3:GOTO40
320 JJ=JJ+1:IFJJ=CO(1)THENJJ=0:GETA$:GOTO140 ELSE 250
330 IF RND(1)<.05THENQX=INT(RND(1)*16):QY=INT(RND(1)*11):IFMP(QX,QY)=0 ANDD<12TH
END=D+1:TX(D)=QX:TY(D)=QY:TT(D)=1:T=D:TD=TD+1:MUSIC"S1M1T7O4C1D4":GOSUB600
340 XX=SGN(X-TX(T)):IFMP(TX(T)+XX,TY(T))<>0THENYY=SGN(Y-TY(T)):XX=0:RETURN ELSE
RETURN
350 QX=INT(RND(1)*16):QY=INT(RND(1)*11):IF MP(TX(T),TY(T)+1)<>15 THEN IF MP(QX,Q
Y)=0 THENXX=QX-TX(T):YY=QY-TY(T):RETURN ELSE RETURN
360 FPRINT[TX(T)*2,TY(T)*2+2]34,34:MP(TX(T),TY(T)+1)=60:RETURN
370 YY=SGN(Y-TY(T)):IFY=TY(T)THENXX=X-TX(T):RETURN ELSE RETURN
380 D=TD:IFT=TD OR VV=1 THENFY=(TY(T)=10)-(TY(T)=1)+((TY(T)<>1)*(TY(T)<>10))*FY:
YY=FY:GOSUB400 ELSEYY=SGN(ZY-TY(T)):GOSUB400:MP(TX(T),ZY)=15:Q=1:RETURN
390 SOUND=(3,0):FORI=TX(T)*2TO2STEP-1:CURSORI,TY(T)*2:PRINT[5]"_":SOUND=(2,25+I*
3):NEXT:FORI=TX(T)*2TO2STEP-1:CURSORI,TY(T)*2:PRINT" ":NEXT:SOUND=(3,15):IFTY(T)
=YTHENDM=INT(RND(1)*5)+1:GOTO740 ELSERETURN
400 ZY=TY(T)+YY:IFMP(TX(T),TY(T)+YY)>15 THEN C=MP(TX(T),TY(T)+YY)-15:CURSORTX(T)
*2,(TY(T)+YY)*2:PRINT"  ■■  ":MP(TX(T),TY(T)+YY)=I(C):IC=IC-1:GOSUB560:RETURN E
LSERETURN
410 XX=SGN(X-TX(T)):YY=SGN(Y-TY(T)):IFMP(TX(T)+XX,TY(T)+YY)=15 THEN MUSICSTOP:NO
ISE"S1M1T7O5C5":MP(TX(T)+XX,TY(T)+YY)=0
420 RETURN
430 SC=SC+S:CURSOR34,8:PRINTUSING"######";SC:S=0:IFSC>HITHENHI=SC
440 RETURN
450 REM■■■■■■■ アイス ビーム ■■■■■■■
460 TX=TX+(SS=-1)-(SS<>-1):IF TX>15 OR TX<0 THEN RETURNELSE IF MP(TX,Y)>14 THEN
IF ABS(X-TX)=1 THENMUSICSTOP:RETURN ELSE TX=TX+(SS<>-1)-(SS=-1):GOTO490
470 IF MP(TX,Y)>0 THEN 490 ELSE IF TX=0 OR TX=15 THEN 490
480 FPRINT[TX*2-(SS<>0),Y*2+1]29-(SS=-1):WAIT10:FPRINT[TX*2-(SS<>0),Y*2+1]0:GOTO
460
490 IC=IC+1:CURSORTX*2,Y*2:PRINT[1,5]"■■■  ":MUSICSTOP:MUSIC"S2M1O3T7B0+C+B2":
IX(IC)=TX:IY(IC)=Y:I(IC)=MP(TX,Y):MP(TX,Y)=15+IC:C=IC
500 IF MP(IX(C),IY(C)+1+(IY(C)=11)*12)=0 THEN IY=1+(IY(C)=11)*12:IX=0:HG=HG+1 EL
SE IF HG>3 THEN TX=IX(C):TY=IY(C):S=100*HG:GOTO550 ELSE HG=0:RETURN
510 CURSORIX(C)*2,IY(C)*2:PRINT"  ■■  ":FPRINT[IX(C)*2,IY(C)*2]0,0[IX(C)*2,IY(C
)*2+1]0,0:M=MP(IX(C),IY(C)):MP(IX(C),IY(C))=0:IX(C)=IX(C)+IX:IY(C)=IY(C)+IY:MP(I
X(C),IY(C))=M
520 IF I(C)<>0 THEN TX(I(C)-1)=IX(C):TY(I(C)-1)=IY(C):T=I(C)-1:Q=1:GOSUB600
530 CURSORIX(C)*2,IY(C)*2:PRINT[1,5]"■■■  ":IFHG=48THENS=5000:GOSUB430:GOTO"EN
D" ELSE500
540 REM ■■■■■■■ アイス ■■■■■■■
550 CURSORTX*2,TY*2:PRINT"  ■■  ":IC=IC-1:C=MP(TX,TY)-15:MP(TX,TY)=0:IFI(C)<>0T
HENIFTT(I(C)-1)<>5THENTT(I(C)-1)=0:TD=TD-1:FPRINT[TX*2,TY*2]0,0[TX*2,TY*2+1]0,0:
GOSUB570 ELSEMP(TX,TY)=I(C)
560 FORI=CTOIC+1:IX(I)=IX(I+1):IY(I)=IY(I+1):MP(IX(I),IY(I))=15+I:I(I)=I(I+1):NE
XT:HG=0:MUSICSTOP:MU$="V15S6M1T7O6G2RS8A3G2":NOISEMU$;"T7R1"+MU$:IFTD=-1THEN"END
" ELSERETURN
570 IFSX<>-1THENFPRINT[SX*2,SY*2+1]0
580 SX=TX:SY=TY:FPRINT[TX*2,TY*2+1]33:GOSUB430:RETURN
590 REM ■■■■■■■ テキ ヒョウジ ■■■■■■■
600 FPRINT[TX(T)*2,TY(T)*2]-3+TT(T)*4,-2+TT(T)*4[TX(T)*2,TY(T)*2+1]-1+TT(T)*4,TT
```

★僕が家を食べていると空から飲みかけの消しゴムが降ってきたので，急いでグラディウスを倒しに行ったが，ポストを売っていたので大戦略を買った。（長野県時津町・**伊集院大介14才**）……**【影：昨日の夢に似てるぞ。】**

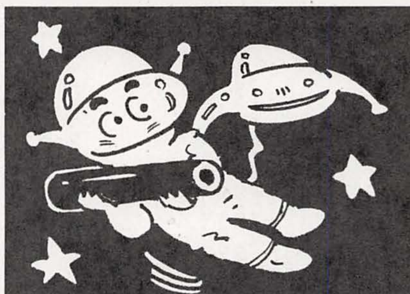
```
(T)*4:IFQ=0THEN MP(TX(T),TY(T))=T+1:RETURN ELSE Q=0:RETURN
610 REM \\\\\\\ ｼﾞﾌﾞﾝ ﾋｮｳｼﾞ ///////
620 FPRINT[X*2,Y*2]21-(SS=-1)*4,22-(SS=-1)*4[X*2,Y*2+1]23-(SS=-1)*4,24-(SS=-1)*4
:RETURN
630 REM \\\\\\\ ｸﾘｱ ///////
640 LABEL"END":IFRU<10THENMU$="T7S6M705+C4BABAB+C+D+C8B4+C":MUSICMU$;"T7R1"+MU$:
MUSICWAIT:RU=RU+1:FORI=1TO5:IFCO(I)<>1 ANDSJ>2THENCO(I)=CO(I)-1:SJ=SJ-3:I=I-1 EL
SE ELSE670
650 NEXT:CLS3:WAIT1000:GOTO60
660 REM \\\\\\\ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ///////
670 CLS3:PAL0,0,0,0,0,0,0,0:FORI=0TO6:FORJ=0TO9+I*3-(I>4)*12:FPRINT[J,18+I]31:NE
XTJ,I:FPRINT[7,16]21,22[7,17]23,24
680 CURSOR6,16:PRINT[3]"////":FORP=0TO7:GOSUB870:NEXT:PAL7:WAIT100:PAL0:FORI=3
9TO15STEP-1:FPRINT[I,17-I/4]33:SOUND80-I,5:FPRINT[I,17-I/4]0:NEXT:WAIT1000
690 M1$="S6M505T7C9DER8":M2$="S6M1C2CC-BCR7C4-B-A-A2-A-A-A-G4-A6-G4-A-B":M3$="T7
S6M2C2CRCDDRDC6":MUSICM1$;"T7R1"+M1$:CURSOR13,9:PRINT[6]"CONGRATULATION!!"
700 FORI=0TO1:MUSIC"O3"+M2$;"O3T7R0"+M2$:NEXT:FORI=0TO1:MUSICM2$;"R0"+M2$;"T7O2"
+M2$;"O4T7R0"+M2$:NEXT:MUSIC"O4"+M3$;"T7R0"+M3$;"O2"+M3$;"O2T7R0"+M3$
710 FORI=0TO2:PAL7,,,,,,2:WAIT80:PAL0,,,,,,6:WAIT200:NEXT:FORP=7TO0STEP-1:GOSUB8
70:NEXT:WAIT3000:CLS3:RESTORE1420:FORI=0TO9:READA$:CURSOR20-LEN(A$)/2,13:PRINTA$
:FORP=0TO7:GOSUB870:NEXT:WAIT3000
720 FORP=7TO0STEP-1:GOSUB870:NEXT:WAIT1000:CLS:NEXT:WAIT3000:PAL:GOTO30
730 REM \\\\\\\ ｼﾝﾀﾞ ///////
740 MUSIC"S6M105T7C1S8-D-F":GOSUB620:IFCO(4)=3 THENCONSOLE19,4,33,7:PRINT"■":CO(
DM)=CO(DM)+1:PRINTCO$(DM);"    ";C$(CO(DM)):CONSOLE:IFCO(DM)<4THEN RETURN ELSE EL
SECO(4)=CO(4)+1:RETURN
750 MU$="S6M1T5CORCDCRCRCDCRCRCDCRCDCRCDCRCDCRCDCRC":MUSIC"O1"+MU$;"O2"+MU$;"O4"
+MU$;"O5"+MU$:PAL7:CLS3:WAIT50:PAL:MUSICWAIT:IFSC>7000THEN40
760 WAIT1000:CURSOR15,12:PRINT"GAME OVER":MU$="S6M2T7C3CDERCDRCR6-C6":MUSIC"O6"+
MU$;"O5"+MU$;"O4"+MU$;"O3"+MU$;"O2"+MU$;"O1"+MU$:MUSICWAIT:WAIT1000:GOTO780
770 REM \\\\\\\ ﾀｲﾄﾙ ///////
780 MU$(1)="V15S6M2T501+C1+CR6B1BR6#A1#AR6A1AR3#G1#GR3"
790 MU$(2)="V12S6M4T501C1CDCCCDCCCDCCCDCCCDCCCDCCCDCCCDCV15"
800 MU$(3)="V15S6M3T604C4R5-B2C-B-B4R5-A2-B-A-A4R5-A2-B-A-A6-#G4"
810 RESTORE1300:FORI=0TO6:READM(0,I),M(1,I),M(2,I):NEXT:M=0
820 MU$(4)="V15T1R8R1S6M1T701R0C2DRD":M6$="V15T1R8R1S6M1T701R3C2DREOOV12A5A"
830 MU$="S1M101T7V3C5DCDV5CDCDV7CDCDV9CDCDV11CDCDV13CDCDV15CDCDCDCDCDCDCDCD":MUS
ICMU$;"T7R0"+MU$;"T7R1"+MU$
840 CLS:PAL0,0,0,0,0,0,0,0:RESTORE1250:FORI=0TO4:READA$:CURSOR6,7+I:PRINT[5]A$:N
EXT
850 CURSOR8,17:PRINT[2]"PUSH SPACE BAR TO START":CURSOR11,15:PRINT"(C) 1987 THD
SOFT":MUSICWAIT:FORP=0TO7:GOSUB870:NEXT
860 FORI=0TO500:GETA$:IFA$=" "THENRU=1:MUSICSTOP:GOTO50 ELSENEXT:MUSICMU$(M(0,M)
);MU$(M(1,M));MU$(M(2,M)):M=M+1+(M=6)*7:GOTO860
870 PAL0,P+(P>1)*(P-1),P+(P>2)*(P-2),,P+(P>4)*(P-4),P+(P>5)*(P-5),P+(P>6)*(P-6),
P:RETURN
880 REM \\\\\\\ DATA ///////
890 FORI=1TO33:READA$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT:FORI=1TO5:READCO$(I),C$(I):NEX
T:FORI=0TO15:READF$(I):NEXT:RETURN
900 DATA 03070F0F0F0F0F0F00000103000202020103070706060606
910 DATA 80C0E0E0E0E0E0E000C0E02020A02020080C0E02020A02020
920 DATA 0F0F070504040202010301020303010107070301010100000
930 DATA E0E0C08000000000002060C040C0C080802060C0C0C0C08080
940 DATA 00003264646C7E7E0001091B1B130D0900013B7F7F536D69
950 DATA 0080446262767A7A0080DCDEDECAB6960080DCFEFECAB696
960 DATA 7E7674343261666A09090B0B0D00000049797F3C1E3F3D39
970 DATA 7E622624488C5454929EDEDCB0000000929EFE3C78FCECCC
980 DATA 000001030F475F43030F1E1D333B233F030F1E1D337B637F
990 DATA C030B8C4F4E4F4C0C0F078BCCCDC4C3CC0F078BCCCDC4C3C
1000 DATA 4363613030180A0C3F1D1E0F0F0704007F7D7E3F3E1F0E0C
1010 DATA C0C0B0000000C060FCBC7CFCF8F83000FCBC7CFC78F8F060
1020 DATA 000000000E0F1F1F0000030F113E73F30000030F113E737B
1030 DATA 00000000000CCE9E007CFEFEFFFF3F6F007CFEFEFFFF3F7F
1040 DATA 1FBE40221E0B0300FB7F3F1D09000000FB7F3F1D09030000
1050 DATA CE0E0501039FFE7C37F7FAFEFC6000003FFFFFFFFEFE7C00
1060 DATA 0000000000001010040E071D273F5F000004020D071F19
1070 DATA 000000000000C0A0000000AC7EFCFAF4000000B02CF8DBB0
1080 DATA 00070300000000007F171F173F0E05022E070F070B060000
1090 DATA 80E000000000000FCF6FEF8EC980000B8F434F008000000
1100 DATA C0DF605FFFFFFFFF409F404FB7617101804020 1F3F6F777F
1110 DATA 00F804FAFD85C5C500F804FAFDFDFDFD000000F8FCC4E4E4
1120 DATA FFFFFFFF7F3F3F7F00B2B1B85F2221400136373B1F060F1F
1130 DATA FCFC80D8F4ECFAFD0103FF2BF52C9A45FC0080C8F0E0F8FC
1140 DATA 001F205FBFA1A3A3001F205FBFBFBFBF0000001F3F232727
1150 DATA 03FB06FAFFFFFFFF02F902F2ED868E80010204F8FCF6EEFE
1160 DATA 3F3F011B2F375FBF80C0FFD4AF3459A23F0001130F071F3F
1170 DATA FFFFFFFFFEFCFCFE004D8D1DFA448402806CECDCF860F0F8
1180 DATA 0C3EFFFFFFF3E1C000C3ACC2218000000C3EFFFF3E1C0000
1190 DATA 307CFFFFFF7C3800305C334418000000307CFFFF7C380000
1200 DATA 18100000030200000DFDFDF00FBFBFB0018100000003020000
1210 DATA 3C3C3C7E3D180000BD85850685C9E3003C24246625180000
1220 DATA 0004040201000000 0018183CFF3C6681 0018183CFF3C6681
1230 DATA ENGINE,OK,SPRING,DA,CHARGE,NG,SHIELD,XX,SEARCH,,
1240 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111,1000,1001,1010,1011,1100,1101,
1110,1111
1250 DATA"                                  "
1260 DATA"   ////  //  /////  //  //  "
1270 DATA"   ////| //| //|// |//| //| "
1280 DATA"//\// //// //\// //// //| "
1290 DATA"-  -    -   ----    KIDD    "
1300 DATA 1,4,0,1,2,0,1,2,3,1,2,3,1,0,3,1,0,3,1,0,0
1310 DATA FFFF,8001,8001,F18F,0000,1008,1E78,0000,C003,83C1,8181,FFFF,6A19A11A1E
A1451B51121E21,7,2,90
1320  DATA FFFF,0000,0000,0660,8001,0000,381C,0810,0000,8661,0420,FFFF,621921351
C51081F814A1BA1,7,10,80
1330 DATA FC3F,03C0,0000,8421,4002,2184,2184,4002,8421,03C0,0000,FC3F,611911043F
436819811A1EA1,7,4,40
1340 DATA FFFF,4000,4FFE,4002,5002,5FFA,4008,C00F,4422,75AE,0420,FFFF,F13F23F33F
43F53F63641B418B814A16A1EA1,2,10,50
1350 DATA FFFF,0000,0000,7F7C,79F2,1972,1972,197E,0000,0000,0000,FFFF,321621A21D
21C62,8,10,85
1360 DATA E3C7,0000,3C44,2444,2544,3CBC,3E04,2204,2248,3E30,0000,E3C7,311D11033F
33382B82093F93,7,10,30
1370 DATA F81F,0000,0000,FE7F,0000,7FFE,0000,FE7F,0000,7FFE,0000,F81F,0222425622
823A2F21E41A61E81AB1,7,4,70
1380 DATA FFFE,0000,FFFF,8000,9FFE,9002,A7FA,A88A,A22A,9DDA,8002,FFFE,0131112133
11413511613711813,11,8,100
1390 DATA 8181,0180,0180,0180,0180,FFFF,FFFF,0180,0180,0180,0180,8181,113E136316
4193194175276285286267197 11A3EA3,0,4,120
1400 DATA FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF,E64D64C64B
64A64964864,6,6,999
1410 DATA FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF,E64D64C64B
64A64964864,6,6,999
1420 DATA STAF,CHARACTER DESIGNER,H.MOROMASA(H.C.M),MUSIC DESIGNER,S.TERAO,Y.SHI
MOMIYA,PROGRAMMER,S.TAMAKI,PRESENTED BY THD SOFT,THE END
```


★たまにいそうなヤツ：店で商品をレジにだしたあと，「ツリはいらねーよ」と言いつつ，ツリ銭だけ持って，商品を忘れて帰るうつけもの。(奈良県北葛城郡・**パッパラパ加藤のにぎりっぺ18才**)……【**編**：いるいる。ジーッ。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001)用

(※2500で動かすには80BモードでSB-5520，もしくは2000モードで1Z001-BASICを使用)

THE FALL (ザ フォール)



D

★STORY

ここは某訓練所。教官が言うには，「今日は，降下訓練を行なう。降下距離は800ｍだ。中には機雷などがあるが，たいして気にせんでいい。じゃ，お前いけ！」

かくして，ジェット・パックを背負った俺はエネルギー銃とともに降下した。

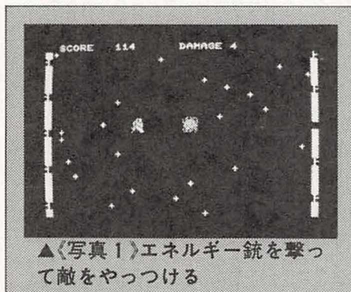
★遊びかた

2468で移動，スペース・キーで向いている方向（左右）に弾を撃ちます。「＋」に当たると5，敵に当たると20，ダメージが増え，100を超えると失格となります。ちなみに「┤」「├」を撃つとダメージが1減ります。

敵についてですが，200ｍごとに移動パターンが変わり（賢くなります），2発，3発撃たないと爆発してくれません。その上，クリアすると，ますます多く撃たないといけないのです（最初から2発）。とどめに弾の連射スピードも遅くなったりします。

★その他

オールBASICです。キャラクター・データを16進にすると，かえって変換ルーチンで長くなりますので，10進で書きました。



▲《写真1》エネルギー銃を撃って敵をやっつける

THE FALLのプログラム・リスト

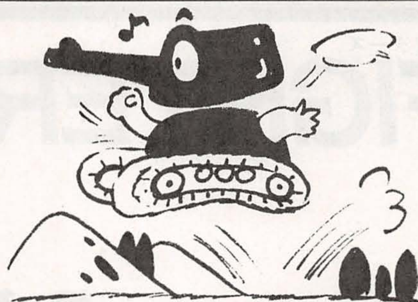
```
40 CONSOLE C40,S1,24 : GRAPH C01
50 CLR : DIM C$(4),D$(4) : GOSUB 1000
70 TEMPO 7 : X=20 : Y=5 : S=1 : L=1 : TS=.5 : D=0
80 DEF KEY(5)=POKE$952,1667
99 REM ///////////////////////////////////////////////////////////////
100 POKE$952,0 : GET A$ : POKE$952,166 : IF A$="8" THEN H=4
110 POSITION X*8-4,Y*8-4 : PATTERN -16,C$(0)
120 Y=Y-(H>0)*(Y>1)+(A$="2")*(Y<23) : H=H-1
130 N=(A$="6")*(X<37)-(A$="4")*(X>2) : X=X+N-F : F=0
140 IF N<>0 THEN S=-(A$="6")-(A$="4")*2
150 T=T+1 : IF (A$=" ")*(T>TS) THEN 400
160 POSITION X*8-4,Y*8-4 : PATTERN -16,C$(S)
170 C$=CHARACTER$(X,Y) : IF C$="+" THEN MUSIC"A0" : D=D+5
180 CURSOR INT(RND(1)*36)+2,24 : PRINT "+";
190 CURSOR                1,24 : PRINT CHR$(31);TAB(38);CHR$(31)
200 CURSOR 0, 0 : PRINT "   SCORE  ";SC,"DAMAGE";D;"   "
210 IF D>100 THEN 800
220 P=P+1 : IF P=200 THEN P=0 : L=L+1 : IF L=5 THEN 700
230 IF P/5=INT(P/5) THEN CURSOR 38,22 : PRINT "├⇔┤";
259 REM ///////////////////////////////////////////////////////////////
260 IF R=0 THEN R=1 : M=0 : MX=X : MY=24 : X2=0 : Y2=-1
270 POSITION MX*8-4,MY*8-4 : PATTERN -16,C$(0)
280 ON L GOTO 330,310,300
290 IF (MX=X)*(Y<MY) THEN X2=0 : Y2=-1
300 IF MY<Y THEN Y2=1
310 IF MY=Y THEN X2=SGN(X-MX) : Y2=0 : IF X2=0 THEN X2=1
320 MX=MX+X2 : IF (MX=0)+(MX=38) THEN R=0 : GOTO 100
330 MY=MY+Y2 : IF (MY=0)+(MY=25) THEN R=0 : GOTO 100
340 IF (MX=X)*(MY=Y) THEN MUSIC "-DOC-CA" : D=D+20 : R=0 : GOTO 100
350 POSITION MX*8-4,MY*8-4 : PATTERN -16,C$(3)
360 GOTO 100
399 REM ///////////////////////////////////////////////////////////////
400 T=0 : N=(S=1)-(S=2) : TX=X : X=X-N*(X>2)*(X<37) : F=N*(X>2)*(X<37)
410 POSITION X*8-4,Y*8-4 : PATTERN -16,C$(S)
420 X1=TX : TX=TX+N*2 : IF (TX<1)+(TX>38) THEN 460
430 POSITION  X1*8,Y*8   : PATTERN  -8,D$(0)
440 POSITION  TX*8,Y*8   : PATTERN  -8,D$(S)
450 GOTO 420
460 POSITION  X1*8,Y*8   : PATTERN  -8,D$(0)
470 IF N=-1 THEN CURSOR 2,Y : PRINT SPACE$(X-3) : Z=1 : GOTO 490
480 CURSOR X+1,Y : PRINT SPACE$(37-X) : Z=38
490 A$=CHARACTER$(Z,Y) : IF (A$="├")+(A$="┤") GOSUB 600
520 IF (MY<>Y)+(N<>SGN(MX-X)) THEN 100
530 M=M+1 : SC=SC+2 : MUSIC "DO" : IF M<L+G THEN 100
540 R=0 : V=3 : W=1 : O=O+1 : FOR I=0 TO 10
550 POSITION MX*8-4,MY*8-4 : PATTERN -16,C$(V)
560 MUSIC "-COD" : V=V+W : W=W*-1 : NEXT
570 POSITION MX*8-4,MY*8-4 : PATTERN -16,C$(0)
580 SC=SC+50 : GOTO 100
600 CURSOR Z,Y : PRINT "*"+CHR$(4); : MUSIC "-CO" : PRINT " "
610 SC=SC+10 : O=O+.5 : D=D+(D>0) : RETURN
699 REM ///////////////////////////////////////////////////////////////
700 G=G+1 : MUSIC "A3ZDFRGECARFG" : CURSOR 0,15
710 FOR I=0 TO 40 : PRINT : MUSIC "AOG" : NEXT
720 FOR I=1 TO 21 : CURSOR 10,12
730 PRINT LEFT$("---- CLEAR STAGE ----",I): MUSIC "G2"
740 NEXT : MUSIC "B4"
750 SC=SC+O*2*G+100-D : D=0 : O=0 : R=0 : L=1 : TS=TS+.5 : GOTO 570
799 REM ///////////////////////////////////////////////////////////////
800 CURSOR 4,Y : PRINT "You are disqualified in";G;" STAGE"
810 V=S : FOR I=0 TO 20
820 POSITION X*8-4,Y*8-4 : PATTERN -16,C$(S)
830 S=S-V : V=V*-1 : MUSIC "+E0" : NEXT
840 MUSIC "D3RBGHFFGHVBTREFAWGFBT"
850 PRINT : PRINT "                 REPLAY ?(Y/N)"
860 GET A$ : IF A$="" THEN 860
870 IF A$="Y" THEN PRINT CHR$(6) : GOTO 70
880 GRAPHO0 : CONSOLE S0,24 : END
999 REM ///////////////////////////////////////////////////////////////
1000 FOR J=1 TO 4 : FOR I=1 TO 32 : READ A : C$(J)=C$(J)+CHR$(A) : NEXT I,J
1010 FOR J=1 TO 4 : FOR I=1 TO  8 : READ A : D$(J)=D$(J)+CHR$(A) : NEXT I,J
1020 C$(0)=STRING$(CHR$(0),32) : D$(0)=LEFT$(C$(0),8)
1050 RETURN
2000 DATA 0,3,7,7,7,0,125,190,190,126,1,7,15,15,30,30
2010 DATA 0,192,32,32,112,228,228,164,164,56,228,237,196,138,0,1
2020 DATA 0,3,4,4,28,39,39,37,37,28,39,183,35,81,0,128
2030 DATA 0,192,224,224,224,0,190,125,125,126,128,224,240,240,120,120
2040 DATA 0,0,0,7,15,31,31,47,55,40,14,14,6,0,0,0
2050 DATA 0,0,64,160,208,216,216,152,104,244,244,232,0,192,0,0
2060 DATA 12,24,133,25,128,212,54,32,68,99,100,23,158,201,24,85
2070 DATA 148,42,193,145,21,41,154,86,23,199,32,74,46,5,162,132
2080 DATA 8,114,204,151,204,114,8,0,16,78,51,233,51,78,16,0
2090 DATA 0,28,62,127,127,127,62,28,0,20,62,119,42,119,62,20
```

★まったく覚えがないのに，クラブの試合で負けたときや，巨人が広島に負けたときに，いつも自分のせいにされるマヌケな僕です。(岩手県盛岡市・小井田伸雄14才)…【影：毛ヌケじゃなくてよかった。Dr.D：ムッ！】

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用
（※2500で動かすには2000モードで1Z001-BASICを使用）

TANK FIGHT
（タンク ファイト）

山口　泰隆



◆ストーリー

G君とN君は，銀河系のはるかかなたのデルタ軍の基地へ侵入しようとしたが，敵に見つかってしまい，攻撃をしかけてきました。

◆遊びかた

テンキーの④⑥で左右に動き，⑧でジャンプします。また，ジャンプしながら左右にも動きます。

それから，地雷やタマを撃ってきたり，池がでてくるので，それらをよけてください。また，たまに♣がでてくるので，タンクの前方で取ってください。ある程度進むとボーナスが入ります。

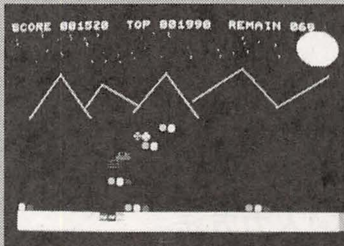
◆その他

このゲームは，短いわりにおもしろいので，ぜひ，遊んでみてください。

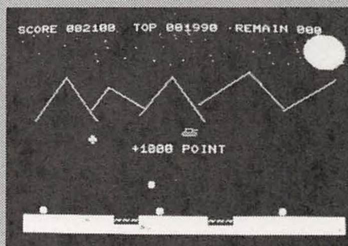
評…ハードボイルドだぜ(影)

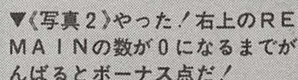


by はとぽっぽ



▲《写真1》空飛ぶ戦車？とにかく地雷やタマをよけて進むスクロール・ゲーム




▼《写真2》やった！右上のREMAINの数が0になるまでがんばるとボーナス点だ！

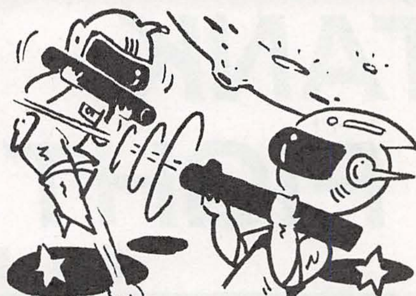
TANK FIGHTのプログラム・リスト

```
10 LIMIT $A000:RESTORE:FOR I=0 TO 37:READ A:POKE I+40960,A:NEXT
20 FOR I=0 TO 3:READ A:POKE I+1140,A:NEXT
30 DIM M$(32):FOR I=1 TO 32:READ M$(I):NEXT
40 DATA 219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87
50 DATA 214,40,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
60 DATA 175,195,1,9
70 DATA C0,E,G,A,G,A,G,E,F,A,+C,+D,+C,+D,+C
80 DATA A,B,B,A,G,B,B,A,G,+C,+C,B,A,G,F,E,D
90 T$=CHR$(0)+CHR$(31)+CHR$(16)+CHR$(16)+"ﾌｪｺﾌ"+CHR$(0)+"ﾀ~ﾖﾈｬTﾖ"
100 C$=STRING$(CHR$(0),16):TEMPO 7
105 IF HS<S THEN HS=S
110 CONSOLE C40,GN,N:CCOLOR 7:COLOR@ 3,07,W0:S=0:X=3:Y=20:L=0:Z=0:Q=0:RE=200
120 LINE 20,90,50,50,80,90:LINE 120,85,150,50,180,90:LINE 75,80,90,60,125,80
130 LINE 175,75,220,45,250,78:LINE 250,80,300,50
140 FOR I=1 TO 39:CURSOR I,22:PRINT"■";:CURSOR I,23:PRINT"■";:NEXT
150 FOR I=1 TO 10:FOR C=1 TO 7:SET[C] INT(RND(1)*310),INT(RND(1)*40):NEXT C,I
160 CIRCLE[6] 290,24,20:PAINT[6] 290,24:MUSIC"C3R2C3R2#G#GRFRR8C3R2C3R2G3GEF"
165 CURSOR 0,0:PRINT"SCORE ";RIGHT$("00000"+STR$(S),6)
166 CURSOR 14,0:PRINT"TOP ";RIGHT$("00000"+STR$(HS),6)
167 CURSOR 26,0:PRINT"REMAIN ";RIGHT$("00"+STR$(RE),3)
168 IF RE=0 THEN 370
170 H=X:V=Y:GET A$:USR(1140):IF (A$="6")*(X<20) THEN X=X+1
180 L=L-1:IF A$="" THEN L=0:D=1
190 IF (A$="4")*(X>3) THEN X=X-1
200 IF (A$="8")*(L>6) THEN D=-1:P=0
210 IF L<6 THEN D=1
220 IF P=0 THEN Y=Y+D
230 CURSOR 39,22:PRINT"■";:CURSOR 39,23:PRINT"■";
240 IF RND(1)>.9 THEN CURSOR 36,22:PRINT"~~~";
250 IF RND(1)<.01 THEN B=INT(RND(1)*9+12):CURSOR 38,B:PRINT"♣";
260 IF RND(1)<S/15000 THEN CURSOR 38,RND(1)*9+12:PRINT"●";
270 IF Z=14 THEN Z=0:IF CHARACTER$(35,22)<>"~" THEN CURSOR 35,21:PRINT"●";
280 POSITION H*8,V*8:PATTERN-8,C$:POSITION X*8,Y*8:PATTERN[4]-8,T$
290 USR($A000):Z=Z+1:P=0:Q=Q+1:IF Q=33 THEN Q=1
300 IF (CHARACTER$(X,Y+1)="■")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="■") THEN L=15:P=1
310 IF (CHARACTER$(X,Y)="●")+(CHARACTER$(X+1,Y)="●") THEN 470
320 IF CHARACTER$(X+1,Y)="♣" GOSUB 350
330 IF Y=22 THEN MUSIC"A2#GG#DD#CCR9":GOTO 470
340 MUSIC M$(Q):S=S+10:RE=RE-1:GOTO 165
350 S=S+100:MUSIC"DOE"
360 CURSOR X+1,B:PRINT" ":RETURN
370 MUSIC"+G3+F+E+D+C+G+F+E+D+C+F+B5R9R"
380 CURSOR 14,14:PRINT"+1000 POINT":SC=SC+1000:MUSIC"D0#DR1D0#DR1D0#DR9R"
390 GOTO 110
470 MUSIC"C3EGECRBR+C8":CURSOR 10,14:PRINT"Try again? [Y/N]"
480 GET U$:IF U$="Y" THEN 105
490 IF U$="N" THEN GRAPH C7:PRINT CHR$(6):END
500 GOTO 480
```

★僕はOFに載ったときしかOFを見ない(すると，どうやって自分が載っているかどうか調べるのでしょうか？)。
(埼玉県志木市・丸谷誠司18才)……【影：本屋の店員さんにOFをすみからすみまで読んでもらうとか？】

MZ-2500(M25-BASIC)用

ファイターズ
FIGHTERS



坂　英樹

⊙今年も………

毎年9月になると，宇宙のスペース・コロニーで行なわれる世界一強い男を決める大会が今年もまた行なわれようとしている。

⊙ルール

ようするに10人勝ち抜けばいいわけで，武器はバズーカだけ。最後に力尽きた者は終わりだ！

⊙戦おう！

1人用の場合，あなたは青い色のキャラで，[←][→][↑]で左右移動，ジャンプ。スペース・キーでバズーカ発射！しかし，バズーカは連射できません。

2人用の場合は，1PLAYERはジョイスティック，2PLAYERは1人用と同じくキーボードです。

さあ，積極的に相手に向かっていくといいよ。

⊙プログラムのしくみ

キャラクターはPUT%を使って動かしているので，少しは速いと思います。

あと，バズーカを撃つときの音は最高！

⊙入力方法

890行と900行の"■"は"■"のキャラクタです。あとは普通に入力してくれればOK！

⊙改造のアドバイス

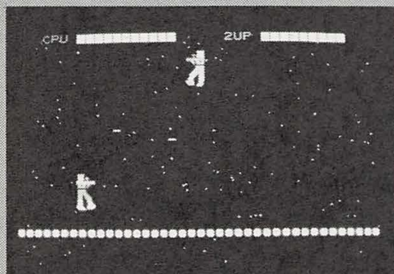
その1：420行からはCPUのルーチンです。510行～570行のS1，S2の値をいろいろ変えてみてください。

その2：1人用でどうしてもジョイスティックでやりたい人は，110行をXX1→XX2，X1→X2にして，120行を＊JUNP1→＊JUNP2，＊BEEM1→＊BEEM2とする。430～570行の間のgoto130をgoto110に，125行にgoto160とすればOK！

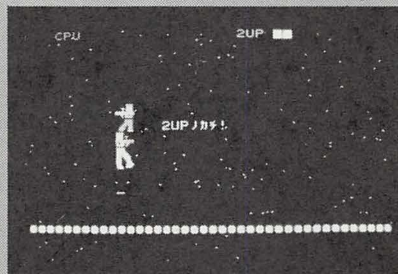
《第1表》変数表

TU………敵の強さ	TA………1＝1人用，2＝2人用
HK………ハイスコア	B1, B2…敵(1UP)，2UPがミサイルを撃っているか
A%( )～F%( )……キャラPUT用	BX1, BX2…敵(1UP)，2UPのミサイルのX座標
P1, P2…敵(1UP)，2UPの体力	BY1, BY2…敵(1UP)，2UPのミサイルのY座標
X1, Y1……敵(1UP)のX座標	BXX1, BXX2…敵(1UP)，2UPのミサイルのX移動量
X2, Y2……2UPのY座標	
J1, J2……敵(1UP)，2UPがジャンプしているか？	
C1, C2……メータの色	

◀《写真1》タイトル画面。2人でも遊べる迫熱ゲームだ



▼《写真2》それ！バズーカを撃って攻撃あるのみ！ズドーン！



▼《写真3》やった！コンピュータに勝ったぞ！何人勝ち抜けるかな？

★ホットケーキの上にソースとマヨネーズを混ぜてぬって食べると，とってもうまいんだヨ。(埼玉県所沢市・新井達也12才)…【編：お好み焼きとホットケーキはまあ似たようなもんだから。影：お好み焼きはこれからだ!?】

FIGHTERSのプログラム・リスト

```
10 '========================== FIGHTERS ===========================
20 init "CRT:40,25,0,1":repeat on ,4:klist 0:click off:def int A-Z:TU=1:HK=1
30 play init:dim A%(100),B%(100),C%(100),D%(100),E%(100),F%(100),C$(20)
40 cls 3:gosub *PCG:cgen 1:print "01←←⇓23←←⇓45←←⇓67⇑⇑⇑89←←⇓:;←←⇓<=←←⇓>?⇑⇑⇑";
50 print "A@←←⇓CB←←⇓ED←←⇓GF⇑⇑⇑IH←←⇓KJ←←⇓ML←←⇓ON⇑⇑⇑";:cgen:print " - "
60 get% (0,0)-(1,3),B%:get% (2,0)-(3,3),A%:get% (8,0)-(10,0),C%
70 get% (4,0)-(5,3),E%:get% (6,0)-(7,3),F%:get% (10,10)-(11,13),D%:cls 3
80 P1=13:P2=10:X1=3:Y1=17:X2=36:Y2=17:J1=0:J2=0:C1=5:C2=5
90 init "CRT:80,25,1,1":gosub *TITLE:init "CRT:40,25,0,1":gosub *SCREEN
100 *MAIN'===============================================================
110 S=stick(1):XX1=((S=4) and (X1>2))-((S=6) and (X1<36))
120 ST=strig(1):on (S=8)+2 gosub *JUNP1:on (ST=1)+2 gosub *BEEM1
130 K$=inkey$:XX2=((K$="⇐") and (X2>2))-((K$="⇒") and (X2<36))
140 on (K$="⇑")+2 gosub *JUNP2:on (K$=" ")+2 gosub *BEEM2
150 'BEEM1.CHECK ========================================================
160 on B1+1 goto 240
170 on (BX1<2 or BX1>36)+2 goto ,190
180 B1=0:BXX1=0:locate BX1,BY1:print "   ":goto 240
190 on ((BB1=1) and (BX1=X2 or BX1=X2+1))+2 goto ,220
200 on (BY1=Y2 or BY1=Y2+1 or BY1=Y2+2 or BY1=Y2+3)+2 goto ,220
210 play "C32D32E32":P2=P2-1:BB1=0:gosub *POW
220 BX1=BX1+BXX1:put% (BX1,BY1)-(BX1+2,BY1),C%
230 'BEEM2.CHECK ========================================================
240 on B2+1 goto 320
250 on (BX2<2 or BX2>36)+2 goto ,270
260 B2=0:BXX2=0:locate BX2,BY2:print "   ":goto 320
270 on ((BB2=1) and (BX2=X1 or BX2=X1+1))+2 goto ,300
280 on (BY2=Y1 or BY2=Y1+1 or BY2=Y1+2 or BY2=Y1+3)+2 goto ,300
290 play "C32D32E32":P1=P1-1:BB2=0:gosub *POW
300 BX2=BX2+BXX2:put% (BX2,BY2)-(BX2+2,BY2),C%
310 'PUT ================================================================
320 if J1=2 and Y1>16 then YY1=0:J1=0 else if J2=2 and Y2>16 then YY2=0:J2=0
330 if J1=1 and Y1<3 then YY1=1:J1=2 else if J2=1 and Y2<3 then YY2=1:J2=2
340 on (XX1<>0 or J1=1 or J1=2)+2 goto ,360
350 put% (X1,Y1)-(X1+1,Y1+3),D%
360 on (XX2<>0 or J2=1 or J2=2)+2 goto ,380
370 put% (X2,Y2)-(X2+1,Y2+3),D%
380 X1=X1+XX1:X2=X2+XX2:Y1=Y1+YY1:Y2=Y2+YY2:on H0+2 goto ,400
390 put% (X1,Y1)-(X1+1,Y1+3),F%:put% (X2,Y2)-(X2+1,Y2+3),E%:goto 410
400 put% (X1,Y1)-(X1+1,Y1+3),A%:put% (X2,Y2)-(X2+1,Y2+3),B%
410 H0=X1>X2:on TA goto ,*MAIN
420 *CPU'================================================================
430 on (B1=0 and Y2=Y1)+2 goto ,450
440 gosub *BEEM1:goto 130
450 on (X1<35 and X1>3 and B2=1)+2 goto ,470
460 gosub *JUNP1:goto 130
470 on (TU=>5)+2 goto ,500
480 on (J1=2 and Y2=17)+2 goto ,500
490 J1=0:gosub *JUNP1:goto 130
500 on TU goto ,,,550,550,560,560,570,570,570
510 S1=35:S2=3
520 on int(rnd(1)*2)+1 goto 530,540
530 if X1<=S1 then XX1=1:goto 130 else 540
540 if X1=>S2 then XX1=-1:goto 130 else 530
550 S1=35:S2=X2:goto 520
560 S1=X2:S2=3:goto 520
570 S1=X2:S2=X2:goto 520
580 *BEEM1'==============================================================
590 if B1=1 then return else if H0=0 then BXX1=1 else BXX1=-1
600 BY1=Y1:gosub *SOUND:BX1=X1:B1=1:BB1=1:return
610 *BEEM2'==============================================================
620 if B2=1 then return else if H0=0 then BXX2=-1 else BXX2=1
630 BY2=Y2:gosub *SOUND:BX2=X2:B2=1:BB2=1:return
640 *JUNP1'==============================================================
650 if J1=1 or J1=2 then return else YY1=-1:J1=1:return
660 *JUNP2'==============================================================
670 if J2=1 or J2=2 then return else YY2=-1:J2=1:return
680 *SINU1'==============================================================
690 XX1=0:XX2=0:YY1=0:YY2=0:B1=0:B2=0:BXX1=0:BXX2=0:if TA=1 then TU=TU+1
700 if TA=2 then KA2=0 else KA2=1
710 if TU=11 then *END
720 locate 15,10:print [5] "2UPノカチ!":gosub 850:pause 30:goto 40
730 *SINU2'==============================================================
740 KA2=0:locate 15,10:print [2] NA$;"ノカチ!":gosub 850:pause 30:goto 40
750 *END'================================================================
760 play init:cls:play "@0T250Q804G4.G8L4GGGG05C4.C8CCCCE4.E8EEEEG4.G8GGGG06C2
.","@0T250Q804L4E4.E8EEEEG4.G8GGGG05C4.C8CCCCE4.E8EEEEG2.":play wait
770 put% (18,15)-(19,18),E%:locate 12,3:print [6] "CONGRATULATIONS!":beep
780 pause 20:locate 3,6:print "YOU ARE THE BEST FIGHTER OF ALL.":beep
790 pause 20:locate 3,8:print "WHAT A STRONG FIGHTER YOU APE!":beep
800 pause 20:locate 3,10:print "BUT YOU ARE KILLER·····":beep
810 roll@ -1:goto 810
820 *SOUND'==============================================================
830 restore 840:for II=0 to 13:read SS:sound II,SS:next:return
840 data 111,2,24,0,0,0,20,55,16,0,0,239,60,9
850 play init:play "T255@1506C8D8C8D8E8F8G8AB.07C2":play wait:return
860 *POW'================================================================
870 locate 0,0:print space$(40):if P1<4 then C1=3
880 if P2<4 then C2=3
890 locate 3,0:print [2] NA$;" ";:print [C1] string$(P1,"█")
900 locate 23,0:print [1] "2UP ";:print [C2] string$(P2,"█")
910 if P1=0 then *SINU1 else if P2=0 then *SINU2 else C1=5:C2=5:return
920 *SCREEN'=============================================================
930 for I=1 to 150:pset (rnd(1)*319,rnd(1)*199),int(rnd(1)*15)+1:next:kmode 0
940 locate 16,12:print [6] "ROUND";TU:pause 10:cls:locate 0,21:print string$(4
0,"●"):gosub *POW:play "T255@V11503025":return 380
950 *TITLE'==============================================================
960 if KA2=1 then return else if TU>HK then HK=TU
970 locate 30,11:print [5] "BEST KILLED ";HK;"人"
980 kmode 0:locate 25,13:print "1.  PLAYER1   VS    CPU"
990 locate 25,15:print "2.  PLAYER1   VS   PLAYER2":init "CRT2:320,200,16"
1000 locate 27,22:print [6] "PROGRAMED by HIDEKI.BAN"
1010 for I=10 to 15:symbol (88,30),"FIGHTERS",2,2,I:line (75,20)-(225,70),I,B
1020 locate 30,18:print [4] "PUSH 1 or 2 KEY"
1030 K$=inkey$:if K$="1" then TA=1:NA$="CPU" else if K$="2" then TA=2:NA$="1UP"
:TU=1:P1=P1-3 else next:goto 1010
1040 XX1=0:XX2=0:YY1=0:YY2=0:B1=0:B2=0:BXX1=0:BXX2=0:cls 3:return
1050 *PCG:restore 1060 '=================================================
1060 data 0030,00000000000000000000000070202FF0000000000000000
1070 data 0031,007E7E3E2E7E3E000000003C2C7C3CFF0000003C2C7C3C00
1080 data 0032,00000C0602000000FFFF00000000000000000000000000000
1090 data 0033,C0E0E6FE7E00FEFEFFFF0000000000000C0E000000000000
1100 data 0034,000103070F1F1F1F00000000000000000000000000000000
1110 data.0035,FEFEFEFEFEDE9E1E000000000000001E000000000000001E
1120 data 0036,1E3C3C3C000000001E3C3C3C000000001E3C3CFCFE7E3E00
1130 data 0037,1E1E1E1E180000001E1E1E1E180000001E1E1E1E1E3E7E7C
1140 data 0038,0000003C343E3CFF007E7E7C747E7C000000003C343E3C00
1150 data 0039,00000000E04040FF000000000000000000000000000000000
1160 data 003A,FFFF000000000000307777F7F007F7F0307000000000000
1170 data 003B,FFFF00000000000000007060400000000000000000000000
1180 data 003C,0000000000000000787F7F7F7B7979787800000000000078
1190 data 003D,00000000000000000080C0E0F0F8F87800000000000000000
1200 data.003E,78787878F8FC7E3F78787878000000078787878F8FC7E3F
1210 data 003F,783C3C3D7F7F7E00783C3C3C00000000783C3C3D7F7F7E00
1220 for I=1 to 16 :read C$(I),D$:def chr$(val("&H"+C$(I)))=hexchr$(D$):next
1230 restore 1250:for I=1 to 16 :read D$
1240 def chr$(val("&H"+D$))=mirror$(cgpat$(val("&H"+C$(I)))):next:return
1250 data 40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,4A,4B,4C,4D,4E,4F
```

★母校のS中の生徒手帳には，今どきインベーダー・ゲームをやらないように！という校則がある。（京都市・金城克紀15才）……【編：毎月ベーマガを買うように！という項目もいれといて！影：校歌の歌詞にも頼むぜ。】

PASOPIA7用

斬(き)ってやろうじゃねえか

お楽しみはこれからだべ



再会

「剣～，剣はいらんかね～。サービスで5割引いちゃうよ～」「よぉし，買ったァ！」そして若者は旅立つ。

キー操作

4 6で左右，8でジャンプ，スペース・キーで剣を振ります。

遊びかた

とにかく敵をやっつけていってください。一定距離，画面をスクロールさせると親玉が現れます。その親玉を倒せばクリアです。

敵を斬ると“剣”がでます。これを取るとパワーが増え，ある程度たまると各種武器が使えるようになります。また，剣を取らなければ点にはなりません。

人間型の敵をやっつけると，HPが増えます。

パワーアップした剣を使うと，それなりにパワーが減ります。

HPがなくなると，当然終わりですよ。

パワーアップ

精神波…ビームのように飛んでいく
根性波…横一直線上の敵をなぎ倒す
意思波…勝手に当たってくれる

プログラム

じっと見ないとわからないかも知れませんが，このゲームは背景が二重スクロールしてます。移動キャラの向こうがRプレーンで8ドット単位に，移動キャラの手前がCプレーンで32ドット単位にスクロールします。

最初にRUNさせたとき，キャラをつぎつぎと表示しながら，画面の左上でなにやらちまちまとやっておりますが，これは反転キャラを機械語エリアにGETしているのです。

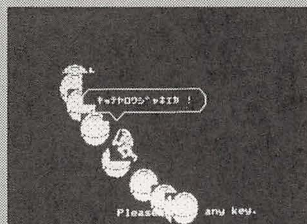
最後に

3面は動く方向で歩く速さが変わります。なぜなら，波があるからです。

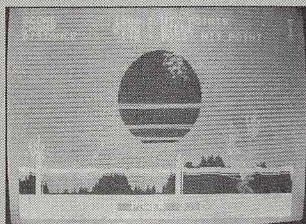
タイトルで数字キーを押すと，面数が選べますよ。

★参考
ベーマガ87年5月号
TGC.M氏「煎餅討真伝」

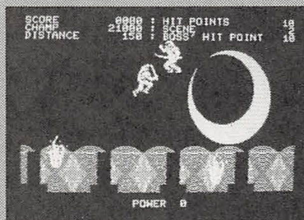
★



▲〈写真1〉タイトルです。1～3のキーで面が選べるぞ


▲〈写真2〉1面。敵を斬ると“剣”がでる。これを取ってパワーアップ！


▲〈写真3〉でた！これが1面の親玉だ！こいつの頭をねらって斬ってやろうじゃねえか



▲〈写真4〉2面は闇夜の決闘だぞ！


▲〈写真5〉3面です。波をイメージしている



▲〈写真6〉ヒット・ポイントがなくなるとホラ，ぐわー

★マイコン内蔵ラーメン。マイコン内蔵豆腐。マイコン内蔵ウーロン茶。（東京都港区・新井電子）……【Dr.D：21世紀には存在するかな？編：家庭用ロボットの食べ物というわけですか？影：今，食べてみたいものだ。】

斬ってやろうじゃねえかのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1350
20 GOSUB 1030
30 '■■■■■■■■||||||■■■■■■| main |||■■■■■■■■■■■■■■■■
40 SOUND=(0,1-B(0,SO¥2)*(AR>1)):SOUND=(1,1-(V(SO¥2)-1)*(SR=0)*(SO MOD 2))
50 SOUND=(2,B(1,SO¥2)):SOUND=(3,0):OUT &H30,&H16:S=INP(&H31)*(1+JP) OR JP*JX
60 U=X-((S AND 16)=0)*(X>Q2)*Q2-((S AND 64)=0)*Q1
70 IF X-U THEN MK=WK-(X>U)*8:WK=WK MOD 2+1
80 IF ((S AND 1)=0)*(JP=0) THEN JP=-1:JM=-5:JX=(U<X)*239+(U>X)*191
90 IF AR<1 THEN CALL GS:IF U>37 THEN U=37:GOTO 120 ELSE 120
100 IF U>23 THEN U=23:AR=AR-1 ELSE IF ST MOD 3-2 THEN SR=0:GOTO 120
110 CALL GS:SR=1:LOCATE 14,2:PRINT USING "###";AR
120 V=Y-JP*JM:IF JP THEN JM=JM+1:JP=(JM<6):MK=1-(JM<3)-(MK>5)*8
130 A=17:CALL GP(X,Y,A):CALL GP(U,V,MK):X=U:Y=V
140 SOUND=(1,V(SO¥2)):SOUND=(3,15-(SO MOD 2=0)*(SR=0)*15):SO=(SO+SR+1) MOD 128
150 IF (STRIG(0))*ZP THEN C=3-(MK>5)*8:CALL GP(X,Y,C):ZP=0 ELSE ZP=1:GOTO 270
160 J=4:ON PW¥10+1 GOTO 240,170,220,180:GOTO 240
170 IF LS THEN PW=PW+2:GOTO 240 ELSE LS=1:LM=4+8*(MK>5):LX=X:LY=Y:GOTO 240
180 FOR I=0 TO 3:IF (ES(I)=0)+(X(I)<X+(MK>5)*50)+(X(I)>X-(MK<5)*50) GOTO 210
190 FOR J=0 TO 1:LINE(X*8-8-(MK<5)*32,Y*8+7)-(X(I)*8+7,Y(I)*8+7),XOR,1:NEXT
200 GOSUB 760:PW=PW-1+(RND>.9):GOSUB 610
210 NEXT:GOTO 270
220 FOR I=0 TO 1:LINE(X*8+24+32*(MK>5),Y*8)-((MK<5)*-319,Y*8+7),XOR,1,BF:NEXT
230 SOUND=(6,4):FOR J=0 TO 30:SOUND=(7,J/2):SOUND=(0,J+10):SOUND=(1,J/2):NEXT
240 PW=PW+(PW>8)*2:NOISE "zs7m1o1l16cs0c","zs7m1o1l16cs0c":FOR I=0 TO 3
250 ON (ES(I)>0)*(X(I)>=X+(MK>5)*J)*(X(I)<=X-(MK<5)*J)*(ABS(Y(I)-Y)<4) GOSUB 760
260 NEXT:GOSUB 610
270 IF LS=0 GOTO 310 ELSE LINE(LX*8-8,LY*8+7)-STEP(LM*8,0),PRESET,1
280 LX=LX+LM:LS=(LX>1)*(LX<37):FOR I=0 TO 3
290 IF ES(I)*(ABS(LX-X(I))<4)*(ABS(Y(I)-LY)<4) THEN LS=0:GOSUB 760
300 NEXT:LINE(LX*8-8,LY*8+7)-STEP(LM*8,0),OR,LS
310 IF BS=0 GOTO 360 ELSE IF (ABS(X-BX)>3)+(ABS(Y-BY)>3) GOTO 340 ELSE SC=SC+1
320 LOCATE 9,0:PRINT USING "#####";SC:C=17:CALL GP(BX,BY,C):PW=PW-(PW<36)*3
330 BS=0:GOSUB 610:NOISE "s0m5o1l32aaaa":GOTO 360
340 C=17:CALL GP(BX,BY,C):BX=BX-SR*2:IF BX<1 THEN BS=0:GOTO 360
350 BS=BS-1:C=8-(BS=0)*9-(BS>0)*(BS MOD 2)*8:CALL GP(BX,BY,C)
360 IF AR<1 THEN GOSUB 630:GOTO 40
370 ON ES(E) GOTO 420,460,530,530,570,570:IF RND<.62 GOTO 520
380 ES(E)=INT(RND*4+1):IF ES(E)<3 GOTO 400
390 U=ES(E)*36-107:V=INT(RND*7)*2+4:EM(E)=5:EJ(E)=0:EV(E)=0:GOTO 510
400 U=ES(E)*36-35:V=ES(E)*15-11:EM(E)=ES(E)*8-4
410 EJ(E)=-2+ES(E):EV(E)=-(ES(E)=2)*6:GOTO 510
420 ON ST MOD 3 GOTO 450,440
430 U=(X(E)+1) MOD 38 +1:EV(E)=EV(E)+(EV(E)=6)*11:EJ(E)=1:V=Y(E)+EV(E):GOTO 490
440 V=Y(E)-EV(E)*EJ(E):U=X(E)-(4-SR*2)*EJ(E)-SGN(X-X(E))*(EJ(E)=0):GOTO 490
450 A=INT(RND*2)*4-2:U=X(E)-(X(E)+A<19+A*10)*A:V=Y(E)-EV(E)*EJ(E):GOTO 490
460 ON ST MOD 3 GOTO 470,480:U=X(E)+2*SGN(X*6-INT(RND*3)*2-X(E)):V=Y(E):GOTO 500
470 U=X(E)+SGN(X-X(E)):EV(E)=EV(E)+(EV(E)=6)*11:EJ(E)=1:V=Y(E)+EV(E):GOTO 490
480 U=X(E)-1-(X(E)=1)*38:V=Y(E):GOTO 500
490 EM(E)=4-8*(X<U):IF EJ(E) THEN EV(E)=EV(E)+1:EJ(E)=(EV(E)<6)
500 C=17:CALL GP(X(E),Y(E),C)
510 CALL GP(U,V,EM(E)):X(E)=U:Y(E)=V:IF (ABS(U-X)<4)*(ABS(V-Y)<4) GOTO 820
520 E=INT(RND*3):GOTO 40
530 U=X(E)-ES(E)*8+28:V=Y(E)+INT(RND*3)*2-2
540 IF (U<2)+(U>36) THEN U=1-(U>36)*36:ES(E)=ES(E)+2
550 IF (V<4)+(V>19) THEN V=4-(V>19)*15
560 EM(E)=18-EM(E):GOTO 500
570 EJ(E)=EJ(E)+SGN(X-X(E)):EV(E)=EV(E)+SGN(Y-Y(E)):U=X(E)+EJ(E):V=Y(E)+EV(E)
580 IF (U<1)+(U>37) THEN U=1-(U>37)*36:EJ(E)=0
590 IF (V<4)+(V>19) THEN V=4-(V>19)*15:EV(E)=0
600 GOTO 560
610 LOCATE 22,23:PRINT USING "##";PW:RETURN
620 '■■■■■■■■||||||■■■■■■■| boss ||||■■■■■■■■■■■■■■
630 A=(SO+7)MOD 8:SOUND=(10,638+A*A):SOUND=(11,A):SOUND=(8,568+A*A):SOUND=(9,A)
640 IF OX(0)>-1 GOTO 670
650 OX(10)=0:OY(10)=0:OJ=0:FOR I=0 TO 2:C=17:ES(I)=0:CALL GP(X(I),Y(I),C):NEXT
660 C=14:FOR I=0 TO 9:OX(I)=1+I*4:OY(I)=4:CALL GP(OX(I),OY(I),C):C=7:NEXT
670 OX(10)=OX(10)+SGN(OX(OJ)-X)*(ABS(OX(10)-SGN(OX(OJ)-X))<5)
680 OY(10)=OY(10)+SGN(OY(OJ)-Y)*(ABS(OY(10)-SGN(OY(OJ)-Y))<5)
690 C=17:A=(OJ+9) MOD 10:CALL GP(OX(A),OY(A),C)
700 C=7:CALL GP(OX(OJ),OY(OJ),C):U=OX(OJ)+OX(10):V=OY(OJ)+OY(10)
710 IF (U<1)+(U>37) THEN U=1-(U>37)*36
720 IF (V<4)+(V>22) THEN V=4-(V>22)*18
730 OJ=OJ-1-(OJ=0)*10:OX(OJ)=U:OY(OJ)=V:C=6-8*(OX(10)<0)-(SC=0):CALL GP(U,V,C)
740 X(3)=U:Y(3)=V:IF SC*(ABS(U-X)<3)*(ABS(Y-V)<3) GOTO 820 ELSE RETURN
750 '■■■■■■■■||||||■■■■■■■| attack ||||■■■■■■■■■■■■■■
760 SOUND=(13,0):FOR K=0 TO 60:SOUND=(12,K):NEXT:SOUND=(13,15):IF I<3 GOTO 780
770 BV=BV-1:LOCATE 38,2:PRINT USING "##";BV:IF BV THEN RETURN ELSE RETURN 920
780 IF ES(I)<3 THEN HP=HP-(HP<10+ST*5):LOCATE 38,0:PRINT USING "##";HP
790 ES(I)=0:IF BS THEN C=17:CALL GP(BX,BY,C)
800 C=8:BS=20:BX=X(I):BY=Y(I):CALL GP(BX,BY,C):RETURN
810 '■■■■■■■■||||||■■■■■■■| damage ||||■■■■■■■■■■■■■■
820 SOUND=(13,0):FOR I=62 TO 75:SOUND=(12,I):FOR J=0 TO 20:NEXT:NEXT:SOUND 0,0
830 HP=HP-1+(ES(E)<3):ES(E)=0:C=17:CALL GP(X(E),Y(E),C)
840 LOCATE 38,0:PRINT USING "##";HP*-(HP>0):IF HP>0 GOTO 520
```

《第1表》変　数　表

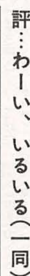
X, Y, MK	自分のX, Y座標と向き
WK	自分のポーズ
JP, JM	自分のジャンプのフラグ, 加速度
ZP	自分の剣振りフラグ
ES( )	敵番号
X( ), Y( )	敵のX, Y座標
EJ( ), EV( ), EM( )	敵のジャンプのフラグ, 加速度, 向き
OX( ), OY( )	親玉のX, Y座標
LS, LX, LY	精神派のフラグ, X, Y座標
BS, BX, BY	剣アイテムのフラグ, X, Y座標
CS, SC, ST	ハイスコア, スコア, 面数
HP, PW	ヒット・ポイント, パワー
その他	

CHECKER FLAG

Dr.D：こ，これはスゴイ！キャラクターも大きくて，迫力があるゲームだな。

編：ええ，アイデア的には源平討魔伝もどきですけどね。

Dr.D：パソピア7もまだまだすてたもんじゃないな。そもそも，この機械は，グラフィック機能に重点を置き，カラー・パレット機能や中間色の表現を簡単にしたハードウエア・タイリングという機能を実現したものなんだ。



by RED—FALCON

評…わーい，いるいる(一同)

★ベーマガは毎月８日発売日だけど，もっと早く発売してほしいなあ。そのためには影さんが仕事をさぼらないことですね。(奈良県生駒市・**橋本良彦14才**)……【**影**：そんなことといったら隔週，週刊となるじゃないか。】

```
850 '■■■■■||||■■■■■■■|| game over ||||■■■■■■■||||■■■■■
860 CLS:COLOR,0:X=19:Y=13:C=2:CALL GP(X,Y,C):COLOR=(2,2)
870 FOR I=0 TO 25:Y=111:X=158:U=INT(RND*9)-4:V=INT(RND*15)-27
880 X=X+U:Y=Y+V/3:V=V+1:CIRCLE(X,Y),1,2:IF Y<128 GOTO 880
890 NEXT:LOCATE 12,20:PRINT "G A M E  O V E R":IF SC>CS THEN CS=SC
900 OUT &H30,&H7F:WHILE INP(&H31)=255:WEND:GOTO 1490
910 '■■■■■||||■■■■■■■|| clear ||||■■■■■■■||||■■■■■
920 PLAY "p8z":NOISE "v15s0m0o5l64ddffddffo1m20l1c","v14s0m0o1l16cfm20l1c"
930 FOR I=0 TO 9:C=8:CALL GP(OX(I),OY(I),C):NEXT:NOISE "z":FOR I=0 TO 10:NEXT
940 SOUND=(0,954):SOUND=(1,0):SOUND=(2,760):SOUND=(3,0)
950 IF JP=0 GOTO 970 ELSE A=2:C=17
960 FOR I=Y TO 19:CALL GP(X,I,A):FOR J=0 TO 99:NEXT:CALL GS:CALL GP(X,I,C):NEXT
970 Y=19:FOR I=X TO 37:C=C MOD 2+1:CALL GP(I,Y,C):FOR J=0 TO 100:NEXT:CALL GS
980 A=17:CALL GP(I,Y,A):NEXT:SOUND 0,0:CLS
990 COLOR ,0:RESTORE 1990:FOR I=0 TO (ST MOD 6)*2+1:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$)
1000 LOCATE 19-LEN(A$)¥2+J,10+(I MOD 2)*8:PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-3);
1010 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 9999:NEXT:ST=ST+1:GOTO 20
1020 '■■■■■||||■■■■■■■|| set up ||||■■■■■■■||||■■■■■
1030 RESTORE 1970:A=ST MOD 3:FOR I=0 TO 8*A+7:READ J,K:COLOR=(I MOD 8,J,K):NEXT
1040 CLS:Q1=2+(A=2):Q2=4-Q1:ON A GOTO 1130,1180:LINE(0,176)-(319,199),PSET,4,BF
1050 FOR I=0 TO 39:LINE(I*8,149+RND)-STEP(7,4),OR,4,BF:DRAW "bd217":NEXT
1060 FOR I=20 TO 180 STEP 160:LINE(I,144)-(I+7,175),PSET,4,BF
1070 CIRCLE(I+4,139),4,4:PAINT(I+4,139),4:LINE(I+6,134)-(I+6,175),PSET,0:NEXT
1080 CIRCLE(160,80),48,2:PAINT(160,80),2:J=152:FOR I=0 TO 319
1090 IF ABS(152-J)/2>=319-I THEN J=J+SGN(152-J)*2 ELSE J=J-INT(RND*4)*2+3
1100 IF (J<128)+(J>175) THEN J=129-(J>175)*45
1110 LINE(I,J)-(I,175),OR,2:NEXT:CIRCLE(160,80),48,2:PAINT(160,80),2
1120 FOR I=0 TO 5:LINE(80,128-I^3/3)-STEP(160,I*.8),PSET,0,BF:NEXT:GOTO 1220
1130 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 14:CIRCLE(I*40,157),J*2,2:NEXT:NEXT
1140 LINE(0,176)-(319,199),PSET,4,BF
1150 CIRCLE(240,80),48,2,2.5,2:CIRCLE(232,72),37,2,2.5,2:PAINT(280,80),2
1160 FOR I=0 TO 3:LINE(I*80,168)-(I*80+31,175),OR,4,BF
1170 LINE(8+I*80,136)-(23+I*80,167),OR,4,BF:NEXT:GOTO 1220
1180 CIRCLE(80,129),80,4,3.14,,.5:CIRCLE(240,129),80,4,3.14,,.5:PAINT(0,199),4
1190 FOR I=0 TO 3:FOR J=68 TO 122
1200 LINE(I*80+39+COS(J/20)*40,127-SIN(J/20)*32)-STEP(1,48+SIN(J/20)*32),OR,2,BF
1210 NEXT:NEXT:CIRCLE(320,24),200,2,3.14,,.2:DRAW"bm120,24r200":PAINT(300,25),2
1220 LOCATE 0,0:PRINT USING "SCORE     #####000 : HIT POINTS        ##";SC;HP;
1230 PRINT          USING "CHAMP     #####000 : SCENE             ##";CS;ST+1;
1240 BV=ST*5+5:PRINT  USING "DISTANCE       150 : BOSS' HIT POINT   ##";BV
1250 LOCATE 14,23:PRINT "  POWER  0   ":PW=0:SO=0:X=1:Y=19:JP=0:MK=1:WK=1:ZP=1
1260 AR=150:ERASE ES:DIM ES(3):LS=0:BS=0:ES(3)=3:OX(0)=-1:X(3)=-100:RETURN
1270 '■■■■■||||■■■■■■■|| title ||||■■■■■■■||||■■■■■
1280 COLOR=(1,7):CLS:COLOR,0:X=16:Y=14:C=10:CALL GP(X,Y,C)
1290 A$="/‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾\ ｷｯﾃﾔﾛｳｼﾞｬﾈｴｶ ! \____  ___________/     \/"
1300 FOR I=0 TO 3:LOCATE 11,8+I:PRINT MID$(A$,I*18+1,18):NEXT
1310 LOCATE 16,23:PRINT "Please press any Key.":OUT &H30,&H7F
1320 WHILE INKEY$<>"":WEND:A$="":B=0:WHILE A$="":A$=INKEY$:GOSUB 630:B=B+1
1330 C=10:CALL GP(X,Y,C):SO=B¥2:WEND:A=VAL(A$):ST=-(A>0)*(A-1):RETURN
1340 '■■■■■||||■■■■■■■|| init ||||■■■■■■■||||■■■■■
1350 CLEAR,&HDFFF:DEFINT A-Z:WIDTH 40:SCREEN 2:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8
1360 GP=&HE000:GS=&HE03D:GG=&HE0A9:IF PEEK(&HE200)=1 GOTO 1430
1370 FOR I=0 TO 37:READ A$:S=0:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))
1380 POKE &HE000+I*32+J,A:S=S+A:NEXT:READ A$
1390 IF VAL("&h"+A$)<>S THEN BEEP:PRINT "Error in ";:END ELSE NEXT
1400 DIM A(5):FOR I=1 TO 8:U=I*4-3:V=9:CALL GP(U,V,I):FOR J=0 TO 3:FOR K=1 TO 32
1410 GET@T(I*32-K,64+J*8)-STEP(0,7),A:PUT@T(K+J*32-1,0),A,PSET,1:NEXT:NEXT
1420 POKE &HE0B0,(I MOD 2)*&H80+&H40:POKE &HE0B1,&HE4+I¥2:CALL GG:NEXT:ERASE A
1430 DIM ES(3),X(3),Y(3),EJ(2),EV(2),EM(2),B(1,63),V(63),OX(10),OY(10)
1440 RESTORE 1920:FOR I=0 TO 1:J=0
1450 READ A,B:FOR K=1 TO A:B(I,J)=B-1:J=J+1:NEXT:IF J<64 GOTO 1450
1460 NEXT:READ A$:FOR J=0 TO 7:FOR K=7 TO 0 STEP-1
1470 V(J*8+7-K)=1-((VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)) AND 2^K)>0)*8:NEXT:NEXT
1480 FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 5 STEP 2:B(1,I*8+J)=2:NEXT:NEXT
1490 RANDOMIZE TIME/3:SC=0:HP=10:GOSUB 1280:SOUND 0,0:GOTO 20
1500 '■■■■■||||■■■■■■■|| data ||||■■■■■■■||||■■■■■                :sum
1510 '||■■■■■ machine language       0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
1520 DATA 7E21B87ED5110800193D20FCD11A114001193D20FCE52140E00A018000093D20,09FB
1530 DATA FCD1CD8DE03E11D30C3E04012000EDB0EB01200109EB3D20F2CD9CE0C9CD8DE0,0FD1
1540 DATA 11E0933E44CD7EE021209A11609B012000CD6CE011F8933E22CD7EE021389A11,0D7D
1550 DATA 789B010800CD6CE0CD9CE0C93E07C5E5D5EDB0E1D10180FD09C13D20F1C9D30C,1198
1560 DATA 3E08D30D21009401800 7EDB0C9F3DB22E603F604D33C3E03D30FFBC9F3DB22E6,0F68
1570 DATA 03D33C3E02D30FFBC9CD8DE02100801140E50180003E11D30CEDB0CD9CE0C900,0E67
1580 '||■■■■■ character              0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
1590 DATA 00000000010303060 71F7CFAF7A3886E80408000800001010020206040C08000,081B
1600 DATA 050B020300010101D355D3B662E4E0F80306040C1810B06000000000000030000,0738
1610 DATA 0001000000000000FF1FC330DEC67373D070C000C0E060200000000000000000,08BC
1620 DATA 0000030D2374380E43B2766445040F0F808080800000000C000000000000000000,05E3
1630 DATA 000000000000001030F3C7873FBEC8590488C048602038100000000000000000,061A
1640 DATA 0102050306060 6055B3375269BB0A40841A0E06091FB7F1E8080C05060D0D030,0BCC
1650 DATA 0500010001010 3035BD3B56EE1E0C0610880B8DCEC74F020000000000000000000,09CD
1660 DATA 061A34CCC8606030E2C99E07010000 00C08000008000000000000000000000,06E9
1670 DATA 000000000010B06030F3E7DFBD3CC63C0A04000C080000000000000000000000,06BC
1680 DATA 00010203000101 01E562D5B2717B7A3A808080800000000000000000000000000,0677
1690 DATA 0100010101010203B8BC5DAEC677D36C00000000C080E0B80000000000000000,07DD
1700 DATA 060E1A361C68701CE2C0810205010E0F6EE320C0800000800080E03807000000,088C
1710 DATA 00000000000070F0F1F3C3B77D288EE80C020000071C0B1000000000C0E0E0C0,09FC
1720 DATA 110E1F3F3E1D1D0DF3F76F162E5DFDEABB7FBE8C80000001800000000000106F8,0A67
1730 DATA FEFE0D0203010000FFFFAAFEFDFE3FCFFFF8000080C060D0C00000000000000000,0DE5
1740 DATA 00030E3D3B5CE07EEBD8B1471633381FA8D8B060C0000000000000000000000000,08EE
1750 DATA 0000000000000000804040201410000000000000088C0C000000000000000000,025C
1760 DATA 0001430606060605008549111 31B1A1FC0C084808190A0B000000000000000000,068C
1770 DATA 070702020301000016 14B7FD5EAE9FE59E9D98B8A8F8D8B000000000000200000,0A57
1780 DATA 0000000000000000DE63DF9A4F423F0F60B0F03060E0C000000000000000000000,07C9
1790 DATA 000000103070F0F011F7FFFFFFFFFFFFEFFFFFFFFFFFFFFF00C0F0FCFEFEFFFF,1460
1800 DATA 1F1F3F3F7F7F7FFFFFFFFFFFF9F6F5E9FFFCFFF7F9FCFDFEFC1CC4FCF808881C,175E
1810 DATA FFFFFFEEFFABD5ABE9E8F7F5FBDDFF7FFFFFFFFFFFFFFFFFCFEFEFEFFFFFFFFC,1E0F
1820 DATA D5AAD5AAD0067730FFDF7F3FDFE00000FFFF7FBFCF070000F0F0C0E0E0C0C000,12C8
1830 DATA 00000002060D0635035DE0D787797AB5C0BA07AF619E7AB5000000 4060E068AC,0B88
1840 DATA 336B5D5D3AD5DBA7DBA75BBD7AB5DBA7DBA75BBD7AB5DBA74C56BABA74BBDBA6,1345
1850 DATA DBBD7A753B4763045BBD7AB5DBA75B1D5BBD7AB5DBA75BB85BBD7ABADCA24638,10D5
1860 DATA 1B1B07070201 0000A0B67676F6EE6E0605EEEEEEF7F7FAE0DCE8E0E040800000,0FBC
1870 DATA 00000000000000000000000000000000000000001000000103060A040,0181
1880 DATA 000000000000000000000000000000102050A142850A040800000000000000000,01FE
1890 DATA 000000000000408190205 0A142850A04080000000000000000000000000000000,0222
1900 DATA 0E0D09173850E040800020C080000000000000000000000000000000000000000,03C3
1910 '||■■■■■ back ground music
1920 DATA 4,239,1,2,1,250,1,239,1,213, 2,190,4,239,1,284,1,250
1930 DATA 8,239, 8,2, 4,190,1,2,1,213,1,190,1,179, 8,142
1940 DATA 1,159,1,2,12,179,2,2 ,8,954,8,760,8,954,8,760,8,954,8,760,8,954,8,760
1950 DATA 1747010017018004
1960 '||■■■■■ color palet
1970 DATA 3,1,7,0,2,2,7,0,1,5,1,5,1,5,1,5
          ,0,0,7,7,2,4,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0
          ,1,1,7,7,1,7,7,7,1,0,1,0,1,0,1,0
1980 '||■■■■■ message
1990 DATA "ｸﾒｷﾍ#ﾈﾆﾌﾃｭﾉ#ﾃﾃｹｲﾆｵﾜﾌﾃﾄB"               ,"ﾃﾃｸｶｽﾇ#ﾍ#ﾟﾃｿﾌ#ｿｭｵﾃﾄ､"
          ,"ｿｭｵ#ﾃﾄﾇB#ﾃﾄﾝﾉ#ｴﾃｷﾚﾝﾃ#ｿｭｵﾃﾄB"         ,"ｿﾚﾊ､ﾂﾝｩ#ｿﾜ#ﾎﾅﾙｶﾈﾇﾄ#ﾈｵ､"
          ,"ﾟﾃｿｹﾄ#ｸｿｷﾆﾗﾞｶ､ﾂﾝﾍ#Sod!hu#ﾌ#*ｵｿ*#ﾃﾄ､","*Sod!hu*B#Sod!huﾇﾍ#ﾈﾆﾃﾄB$"
2000 DATA "#Sod!huﾇﾍ#ﾟﾝﾟﾝｩ#ｶｽﾄｹﾀ#ｸｸｵﾈﾜ#ｹﾓｨｨ##","ﾃﾄﾒﾝ$#ｹﾓﾈﾇﾄ#ｽﾌﾙﾉ#ﾂﾆｾﾄｵ#ﾁﾊ$"
          ,"###Sod!huﾙﾛ#ｷﾚｵｹﾓﾖ#ﾂﾆｾﾄｵﾀﾜﾌﾃﾄﾂﾄ､###","#ｸﾝﾍ#ｿﾄﾏﾆﾆﾌ#ｵｿﾆﾄ#ｶｽﾄｵﾆｵﾜ$#"
          ,"ｵﾗ､#ｸﾒｷﾍ#Surjudphuﾉ#ｴﾗﾅﾚﾝﾆｵﾜﾉ#ﾀｺﾄﾊ､","#Surjudphuｨｨｨｨｨｨｨｨｨｨｨｨ$$$#"
```

★ファミリーボクシングで"KAGE"と"TUGUMI"という名前でやったら，ふっとびアッパーで，"TUGUMI"が"KAGE"に1ラウンドKOで勝った。(北海道小樽市・**ナーダー13才**)……**【一同：ナットク。】**

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用

影(かげ)さんと三(み)つ山(やま)くずし

野崎　浩和



◎内容

影さんとやる簡単な三つ山くずしです。

◎使いかた，遊びかた

交替に，三つの山から好きな数だけ取っていって，最後に取ったほうが負けです。

◎操作方法

まず，はじめに先手か後手を聞いてきますので，1か0で，答えてください。

そして，まずどこの山から取るかを聞いてきますので，その山の番号を打ってください。そのあと何個取るか聞いてきますので，その数を打ってください。

◎最後に

つい1か月前，友人から5,000円で買った6001mkIIで，作りました。テクニックもなにもないので，良きアドバイスを!!



CHECKER FLAG

編：シンプルな思考型のゲームですね。

Dr.D：昔の遊びからヒントを得ているようだ。しかし，このゲームはコンピュータが強すぎるな。

編：私は5回やって1回も勝てませんでしたよ。

Dr.D：これでは，おもしろくないゾ!! 1回に取れる個数を決めるなどすれば戦略などを考えることができるしいいのではないか。

《編集部より》

今月からＰＣ-6000シリーズのプリント・アウトにMr. ＰＣばんざーい！氏の「Ｐ6プリンタ・ルーチン」を使用して，このソフトでだしたリストを掲載しています。

従来のリストに比べてずいぶん見やすくなったと思います。

ただ，このリストでは大文字のＯはØに，大文字のＤはĐといったぐあいに変わってしまうので，そこに気をつけて入力してください。

なお，このプリント・アウト・プログラムは「ＰＣ-6001·6601プログラム大全集」にくわしく掲載していますので，プログラムについてはそちらを参考にしてください。

```
1のやま( 8):●●●●●●●●
2のやま(11):●●●●●●●●●●●
3のやま( 9):●●●●●●●●●

オレの ばんだな
```

▲《写真1》ゲーム・スタート!! 今回は先攻は影さんです

▼《写真2》終盤の大ずめに。これはどうやら勝ち目はなさそうだ

```
1のやま( 2):●●
2のやま( 0):
3のやま( 2):●●

オレは 1から 1コ とったぜ
アンタの ばんだぞ
どこから , いくつ? █
```

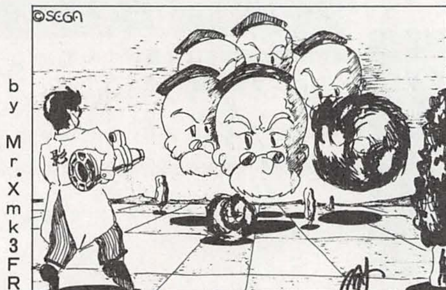
```
アンタの マケです
  やったぜ!
   アナタは 0 しょう 1 はいだ
next game? █
```

▲《写真3》やっぱり負けてしまった。つぎは必ず影さんをやぶるゾ!!

PC-6001/mkII

★先日，横浜スタジアムに野球の試合を見に行ったとき，入場券売場でショート側の席をくださいと言った人がいた。(神奈川県横浜市・浮田信宏14才)……【影：ショートに席を置いて，実際に球の恐怖を楽しむのもおもしろそう。】

```
10  CONSOLE 0,16,0,1
90  REM  かげ game  :forPC-6001
100 CLEAR :DIMM(13):SCREEN1,1,1:PRINTCHR$(12)
110 GOSUB710
120 INPUT"せんて or ご て (0 or 1)";K0:K1=0:K2=0
130 PRINTCHR$(12);CHR$(7);:GOSUB210:K=K0:KF=0:GOTO160
140 PRINT"アンタの ばんだぞ";CHR$(7):GOSUB220:GOTO160
150 PRINT"オレの ばんだな" :GOSUB270
160 GOSUB410:IFKFTHEN190
170 K=(K=0):LOCATE0,10:IFKTHEN140
180 GOTO150
190 IF K2>K1 THEN PRINT"  ちくしょう!!"
191 IF K2<K1 THEN PRINT"  やったぜ!"
192 IF K2=K1 THEN PRINT"  なかなかだな"
198 PRINT"    アナタは";K2;" しょう";K1;" はいだ   ";CHR$(7)
200 INPUT"next game";N$:K0=(K0=0)
201 IF N$="n" OR N$="N" THEN810
202 GOTO 130
210 FORP=1TO3:M(P)=INT(RND(1)*10+6):NEXT:RETURN
220 LOCATE0,12:PRINT"                                          "
230 LOCATE0,12:A$="":B$="":INPUT"どこから  いくつ";A$,B$
240 A=VAL(A$):B=VAL(B$):IFA<1 OR A>3THEN220
250 IFB<=0 OR B>M(A)THEN220
260 M(A)=M(A)-B:CLS:RETURN
270 LOCATE0,12:PRINT"                                          "
280 M(4)=M(1):M(5)=M(2):M(6)=M(3):M(7)=0:M(13)=0:M(11)=8:M(9)=8
290 GOSUB530:ON M(8)+1GOTO 310,330,310,300
300 M(7)=M(7)+M(11)
310 M(9)=M(9)-2:IFM(9)=0THEN370
320 GOSUB580:M(11)=M(11)/2:GOTO290
330 IFM(13)=0THEN360
340 MF=M(13):IFM(12)=MFTHEN300
350 M(7)=M(7)-M(11):GOTO310
360 M(13)=M(12):GOTO300
370 R=M(7):IFR=0THENR=1
380 M(7)=R:R=M(13):IFRTHENM(12)=R
390 GOSUB610:M(M(12))=M(M(12))-R:M(1)=M(4):M(2)=M(5):M(3)=M(6)
400 LOCATE0,8:PRINT" オレは";M(12)-3;"から";M(7);"コ とったぜ":RETURN
410 IFM(1)<0 OR M(2)<0 OR M(3)<0 THEN430
420 IFM(1)+M(2)+M(3)THEN460
430 KF=1:IFK=0THEN450
440 PRINT"アンタの マケです":K1=K1+1:RETURN
450 PRINT" オ、オレの マケだ";:K2=K2+1:RETURN
460 LOCATE0,1:PRINT"                                       "
470 LOCATE0,1:PRINT"1のやま";:MS=M(1):GOSUB780
480 LOCATE0,3:PRINT"                                       "
490 LOCATE0,3:PRINT"2のやま";:MS=M(2):GOSUB780
500 LOCATE0,5:PRINT"                                       "
510 LOCATE0,5:PRINT"3のやま";:MS=M(3):GOSUB780:RETURN
530 M(8)=0:MF=8:P=3
540 R=M(P):IFR<MFTHEN560
550 M(12)=P+3:M(P)=M(P)-8:M(8)=M(8)+1
560 P=P-1:IFPTHEN540
570 RETURN
580 P=3
590 M(P)=M(P)*2:P=P-1:IFPTHEN590
600 RETURN
610 P=0:MF=2:R=M(4):IFR>=MFTHENR=5
620 P=P+R:R=M(5):IFR>=MFTHENR=5
630 P=P+R:R=M(6):IFR>=MFTHENR=5
640 P=P+R:R=M(M(12)):IFR>=MFTHENR=5
650 P=P-R:MF=3:R=P:IFR>=MFTHEN700
660 ON R+1 GOTO680,670,680,700
670 R=M(M(12)):M(7)=R:GOTO700
680 R=M(M(12))-1:IFR=0THENR=1
690 M(7)=R
700 R=M(7):RETURN
710 PRINT"**  かげさんと みつやま くずし   ゲーム **"
720 PRINT"こうたいに 3ツのやまから「●」をとってゆき、さいごの"
730 PRINT" 1つを とったほうが マケ になります。"
740 PRINT" 1かいに ひとつのやまから いくつとっても いいですが、"
750 PRINT" かならず とらなければ いけません。"
760 PRINT"(かげさん は かなり つよいです)":RETURN
780 PRINT"(";RIGHT$(STR$(MS),2);")";" ";
790 IFMSTHENFORML=1TOMS:PRINT"●";:NEXTML:PRINT
800 RETURN
810 CONSOLE ,,1,1:CLS
820 LOCATE 7,3:PRINT"ありがとうございました。"
830 LOCATE 6,5:PRINT"またのPLAYを おまちしています。"
840 END
```



by Mr.Xmk3FR
評…こっこれは…（影）



by へのへの
評…わっ私の頭が…（つぐ美）

★ぼくの親友K君は，ぼくに「ベーマガを見せろ」と言い，ぼくは「自分で買え」と言うと本当に買ってきたおちゃめな人です。(東京都東久留米市・**謎のチューリップ売り12才**)……**【影：影はそういう君が大好きです。】**

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2, ページ2)用

宇宙洞窟(うちゅうどうくつ)

なた しまだ



◆ストーリー

むかしむかし，あるところにおじいさんとおばあさんが，いようとどうしようと関係はない2011年と3か月。

町には，いたるところに「スペース1ℓレース」のポスターがあった。『今年こそは！』と思う私は，毎年，参加してはリタイアする。陽気な，陽気なお兄さん♬♪（…ういてしまった…）。

◆遊びかた

あなたは愛機アップダウン（クイズではない）を操り，最高残料記録 105mℓ（俺の記録じゃ）を破って3ラウンドをクリアすればよいのです。

アップダウンは，スペース・キーを押せばアップ，離せばダウン，また，押しただけ燃料の「蛾蛙燐(ガソリン)」が減ります。

蛾蛙燐ははじめ1,000mℓ（1ℓ）あります。

◆プログラムについて

魔神語(マシン語)がいっぱいです。SAVEをお忘れなく。

しかし，そのマシン語が多いわりに速くありません。原因は，スクロールです。かーいーま（まーいーか)。

また，岩がチカチカします。これも1ドットごとのスクロールに問題があるわけですが…。

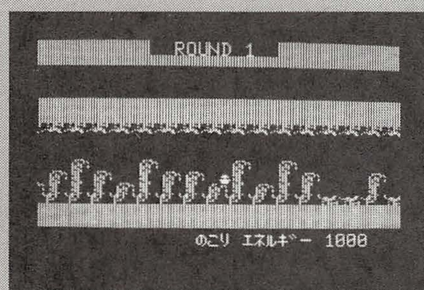
それから，それから480行，490行，550行，610行の「RAUND」は「ROUND」のまちがいです。気付いたんですがカセットにSAVEしたあとでめんどうだったし，REM文でプログラムには直接関係ないから，かーいーま。

なたしまだ，ひっくりかえせば，だましたな（私はいい加減です)。

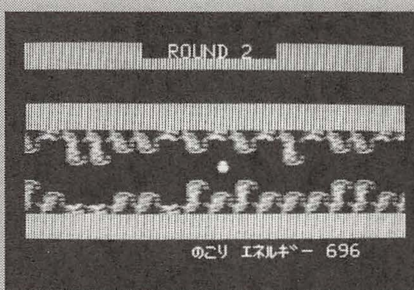
CHECKER FLAG

編：ダライアスの1面みたいな画面ですね。

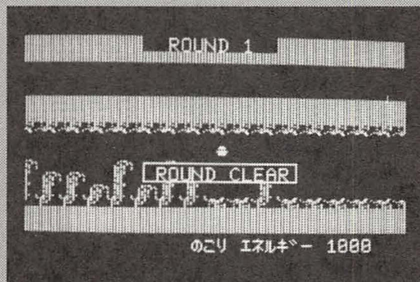
Dr.D：基本的には，スクロールしてくる障害をよけながら進んで行くよくあるタイプのゲームだが，障害や自機のキャラクターがしっかりしているので，非常に新鮮なイメージをかもしだしている。また，キャラ表示やスクロールなどにマシン語を使っているので流れるようにスムーズな動きをするのだ。



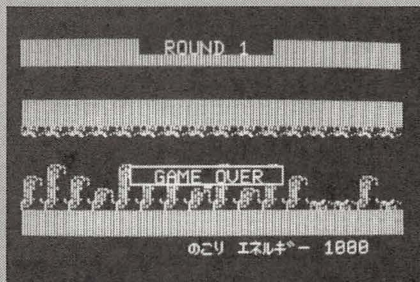
◀《写真1》ゲーム・スタート!!中央にいるUFOが自分だ!!



◀《写真2》洞窟の中をぶつからないようにどんどん進んでいく



◀《写真3》ある程度進めばラウンド・クリアだ。つぎのステージへ



◀《写真4》洞窟のカベにぶつかってしまうとゲーム・オーバー

★お願い！ほしいパソコンが抽選で当たるコーナーを作ってください！ねっ。(大阪市・安ぶうう12才)……【影：ほしいお嫁さんが抽選で当たるコーナーを作ってください。編：賛成！ つぐ美：もー！何言ってんの。Dr.D：ムフフ。】

《リスト1》宇宙洞窟のマシン語プログラム・リスト

```
1 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2 REM □□□ SS-60-03                □□□
3 REM □□□ -- うちゅう どうくつ --  □□□
4 REM □□□     ( LIST 1 )          □□□
5 REM □□□          By  なたしまだ  □□□
6 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10 CLS:B=0:C=0
20 FOR I=&HD000 TO &HD19F
30 READ A$
40 IF A$="K.F" THEN READ A,A$:C=C+1:F=B:B=0:IF A<>F THEN 460
50 A=VAL("&H"+A$):B=B+A:POKE I,A
60 NEXT I:GOTO 500
100 REM --- キャラクタひょうじ ルーチン ---
110 DATA f5,c5,d5,e5,21,00,00,11,00,d1,0e,08,06,02,7e,b7
120 DATA c4,2b,d0,1a,77,13,05,ca,1e,d0,23,c3,0e,d0,c5,01
130 DATA 1f,00,09,c1,0d,ca,31,d0,c3,0c,d0,3e,01,32,36,d0
140 DATA c9,e1,d1,c1,f1,c9,00,00,00,00,K.F,5953
150 REM --- スクロール ルーチン ---
160 DATA f5,c5,d5,dd,e5,fd,e5,dd,21,1f,c9,fd,21,1f,e9,11
170 DATA 40,00,0e,38,06,20,b7,dd,cb,00,16,dd,2b,10,f8,d2
180 DATA 61,d0,3e,01,32,93,d0,06,20,b7,fd,cb,00,16,fd,2b
190 DATA 10,f8,d2,73,d0,dd,cb,20,c6,3a,93,d0,b7,ca,83,d0
200 DATA fd,cb,20,c6,3e,00,32,93,d0,dd,19,fd,19,0d,c2,4e
210 DATA d0,fd,e1,dd,e1,d1,c1,f1,c9,00,00,K.F,12473
220 REM --- KEY ルーチン ---
230 DATA f5,c5,d5,e5,11,20,00,cd,61,10,cb,7f,28,1f,ed,4b
240 DATA ce,d0,2a,05,d0,b7,ed,52,22,05,d0,0b,ed,43,ce,d0
250 DATA 3a,cf,d0,b7,20,0e,3e,01,32,36,d0,18,07,2a,05,d0
260 DATA 19,22,05,d0,e1,d1,c1,f1,c9,e8,04,K.F,7051
270 REM --- メイン ルーチン ---
280 DATA 01,55,03,cd,95,d0,3e,08,32,08,d0,cd,00,d0,cd,3a
290 DATA d0,0b,78,b7,c8,3a,36,d0,b7,c0,3e,00,32,08,d0,cd
300 DATA 00,d0,32,36,d0,c3,d3,d0,00,00,00,00,00,00,00,00
310 DATA K.F,4747
320 REM --- キャラクタ DATA ---
330 REM --- U.F.O. ---
340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,1c,3e,08,7f,3e,3e,00
350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
360 REM --- いわ(した) ---
370 DATA 11,42,35,02,51,01,51,00,44,00,54,00,40,00,40,00
380 DATA 11,40,15,40,15,00,15,00,05,00,15,00,15,00,05,00
390 DATA 00,00,05,60,04,14,11,12,11,40,15,42,14,42,15,00
400 DATA 00,00,00,60,38,c4,57,41,15,00,44,10,05,50,45,10
410 REM --- いわ(うえ) ---
420 DATA 40,00,40,00,54,00,44,00,51,00,51,01,35,02,11,42
430 DATA 05,00,15,00,15,00,05,00,15,00,15,00,15,40,11,40
440 DATA 15,00,14,42,15,42,11,40,11,12,04,14,05,60,00,00
450 DATA 45,10,05,50,44,10,15,00,57,41,38,c4,00,60,00,00
460 REM --- エラー だよん ---
470 G$(1)="100-140":G$(2)="150-210":G$(3)="220-260":G$(4)="270-310"
480 PRINT G$(C);" ぎょう に まちがいあり"
490 PRINT "この うつけものはたくわんに かぎる!":END
500 PRINT "では LIST 2 を CLOAD するぜ !!!     ":CLEAR:CLOAD
510 REM いかがでした LIST 1
520 REM きつかった でしょう
530 REM 「どうも おつかれさまでした。」
540 REM など とは いわない
550 REM なぜなら そこに LIST 2 があるから
```

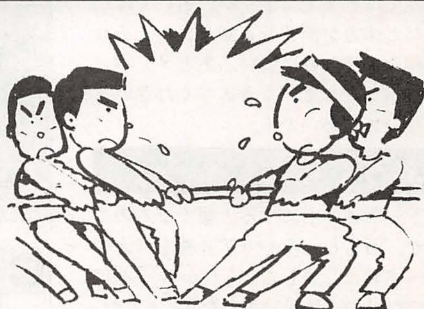
《リスト2》宇宙洞窟のメイン・プログラム・リスト

```
10 REM --- しょき せってい ---
20 SCREEN 4,2,2:CLS:CONSOLE,,,0:CLEAR 200:HI=105
30 FOR A=1 TO 256 STEP 2
40 LINE(A-1,0)-(A-1,16),1
50 LINE(A,39)-(A,55),1
60 LINE(A,112)-(A,128),1
70 NEXT A
80 A$="S13t18018o4c4ccc4cce4ccc4c4e4eee4eeg4eee2"
90 A1$="e4eee4ee4ee2":A$=A$+A1$:R=1
100 REM --- ROUND ---
110 LINE(80,0)-(166,9),0,BF:LINE(108,132)-(234,142),0,BF
120 LOCATE 12,0:PRINT "ROUND";R
130 LOCATE 14,11:PRINT "のこり エネルギー";(PEEK(&HD0CF)-1)*&H100+PEEK(&HD0CE)
140 EX=&HC9:EY=&H00:G=1
150 FOR C=1 TO 7:READ D$
160 FOR B=1 TO 16
170 F$=MID$(D$,B,1):F=VAL(F$)*16
180 POKE &HD008,F:POKE &HD005,EY:POKE &HD006,EX:EXEC&HD000
190 EY=EY+&H02:NEXT B
200 EY=&H00:EX=EX+&H01:NEXT C
210 IF G=1 THEN G=0:EX=&HE9:GOTO 150
220 REM ----- メイン -----
230 POKE &HD005,&H10:POKE &HD006,&HEC
240 POKE &HD00D,&H01:POKE &HD020,&H20:POKE &HD036,&H00
250 PLAY A$:EXEC&HD0D0
260 POKE &HD00D,&H02:POKE &HD020,&H1F
270 IF PEEK(&HD036)=1 THEN 410
280 IF R=3 THEN 330
290 REM --- ROUND CLEAR ---
300 R=R+1:LINE (80,82)-(180,94),0,BF:LOCATE 11,7:PRINT "ROUND CLEAR"
310 LINE(80,82)-(180,94),1,B
320 PLAY "s0o518cccc","s0o4c2":FOR T=0 TO 600:NEXT T:GOTO 100
330 REM --- ALL CLEAR ---
340 LINE (192,132)-(234,142),1,BF:LOCATE25,11:COLOR 0
350 SC=(PEEK(&HD0CF)-1)*&H100+PEEK(&HD0CE):PRINT SC
360 LINE(0,56)-(256,111),0,BF:COLOR 1:LOCATE0,5:IF HI<SC THEN HI=SC
370 PRINT "    << ALL  ROUND  CLEAR  >>"
380 PRINT "        Hi-SCORE";HI;"ml"
390 PRINT "           SCORE";SC;"ml"
400 FOR T=0 TO 800:NEXT T:GOTO 450
410 REM --- GAME OVER ---
420 LINE(80,82)-(180,94),0,BF
430 LOCATE11,7:PRINT " GAME OVER
440 LINE(80,82)-(180,94),1,B
450 POKE &HD036,&H00:POKE &HD0CE,&HE8:POKE &HD0CF,&H04
460 IF INKEY$="y" THEN R=1:RESTORE 500:GOTO 100
470 EXEC&HD03A:GOTO 460
480 REM --- RAUND DATA ---
490 REM --- RAUND 1 ---
500 DATA 9999999999999999,1111111111111111,1111111111111111
510 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
520 DATA 5555555555555555,9999999999999999,1111111111111111
530 DATA 1111111111111111,1141141114141111,1434134413134114
540 DATA 4333433343433113,2222222222222552
550 REM --- RAUND 2 ---
560 DATA 9669969669669999,1881181781881111,1111111811111111
570 DATA 1111111111111141,1411141111111134,4341431111441434
580 DATA 2225225555225222,6966669696969669,8177881818171881
590 DATA 1188111111181111,1111111111111111,4111111414111441
600 DATA 3411441343444334,2255225222222222
610 REM --- RAUND 3 ---
620 DATA 9966669669999666,1187871771111877,1118181781111187
630 DATA 1111111811141118,1111111111434111,1144441114333111
640 DATA 5522225552222555,6666996666999999,7778118887111111
650 DATA 8781111118111114,1811141111114118,1111434114118111
660 DATA 1144333443111111,5522222222555555
```

★うあ！うあ！うわぁ〜!!早くしないと9月号に載りおくれるゾー！急げ〜!!（茨城県取手市・3年6組13番14才）……【影：お客さん困りますねー。かけ込み乗車は危ないからやめてほしいんですけど。】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5,ページ1)用

つなひき



まき・ろうえる

ものがたり

ぬしのチームは幾多(いくた)の苦難の末，大宇宙綱引連盟が第3リーグに参加をゆるされたのじゃ。目的は第1リーグで優勝をばすること。心してかかられよ。

あそびかた

各セットの前にメンバーの並びかたを5人の中から3人選んで前から入力してください。あなたのチームはいつも右側です。↑で立ち，↓でしゃがみます。そして→で綱を引きます。なお，二つのキーを同時に押すと反応しませんし，反応が綱引きらしい鈍さなので，一つのキーをしっかり押さえてください。

綱の中央のTを右の∧まで引くとあなたの勝ちで，左の∧まで引かれると負けです。60秒で勝負がつかないときは引き分けです。

4チームと2セット先取の試合をそれぞれ行ないます。セットは3セットまでです。

すべての試合を終了すると結果と勝ち点が表示されます。そのとき1位なら上位リーグとの交換戦があり，その1セットだけの試合に勝つと上位リーグへ，そのとき5位なら下位リーグとの交換戦でそれに負けると下位リーグへ，その他は居残りになります。

以上が1シーズンです。シーズン数に上限はありませんが，第3リーグで下位との交換戦に敗れるとゲーム・オーバーです。

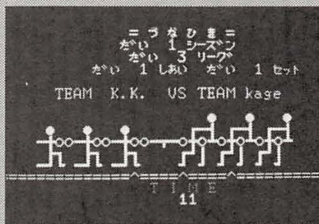
《第1表》変数表

TE	試合数	R$( )	右のキャラ
G	セット数	M$	真ん中のキャラ
KP	勝セット数	X	綱の位置
HP	分セット数	RC	リーグ交換戦
MP	負セット数	C	次のセットへ
E	タイム	SH	試合経験
A	STICK( )の値	N$	自手の名前
P	自手引く？	N$( )	各々の名前
F	自手の態勢	R	リーグNo.
TP	相手引く？	SE	シーズン数
TF	相手の態勢	WK( )	各々勝セット数
Z	態勢の時間	WH( )	各々分セット数
B	力の差	WM( )	各々負セット数
BK( )	引力の倍率	WK	勝セット数予備
BM( )	耐力の倍率	WH	分セット数予備
K	自手の引力	WM	負セット数予備
M	自手の耐久力	SC	各々の勝ち点
S	自手の体力	JU	順位
TK	相手の引力	D	同順位の数
TM	相手の耐久力	L$	左のキャラ予備
TS	相手の体力	R$	右のキャラ予備
K( )	仲間の引力	C$	カーソル
M( )	仲間の耐久力	D$	カーソル
S( )	仲間の体力	I	ループ
Y( )	予備	J	ループ
A$	諸々のデータ	L	ループ
L$( )	左のキャラ		

1 たかさー大 おもさー中 スタミナ 25.5
2 たかさー大 おもさー小 スタミナ 30.5
3 たかさー中 おもさー中 スタミナ 30.5
4 たかさー小 おもさー大 スタミナ 35.5
5 たかさー小 おもさー小 スタミナ 40.5
1ばんめは No.？

▲《写真1》まず、綱を引く3人を選びましょう。並べかたが重要

▼《写真2》ゲーム・スタート!! それ引け!! 引く力は立ったほうが強い



★OFコーナーで，影さんを使ったネタは本当につきませんネ！底なしですね。(京都府綴喜郡・**エンドレス谷村14才**)……【**影**：そうだろう！たしかに私をほめるネタをはじめたら底なしだ!!**編**：うっ！一つも見あたらない。】

綱を引くこつ

しゃがむと耐久力が，立つと引く力が大きくなります。それに作戦を立ててみてはどうでしょうか。引いてばかりだと体力が無茶苦茶減ります。それと相手は持久戦に弱い。あとメンバーの並べかたもよ～く考えてくださいましたらさいわいです。

ぷろぐらむ

トーナメントにすると短くなるのですが，おもしろみやリアル感を考えてリーグ戦にしました。それから→を押してないのに勝手に引いたりしますが，そうしないと相手がとても強くなってしまうからです。

REMは飛び先になっていませんので，省略して頂いて結構です。また，どうしても勝てなければ，1195 SH＝5としてくださいまし。

さいごに

なに，なぜ今ごろ綱引きじゃと？それは仕方ないこと。今からやらねば秋の運動会で勝てぬではないか！

そゆことで，じゃ，また!!

	kage	K.K.	えりちゃん●	YATTEYARUZE	
kage	――――	2-0-0	2-0-0	2-0-0 2-0-0	24
K.K.	0-0-2	――――	1-0-2	1-0-2 0-0-2	4
えりちゃん●	0-0-2	2-0-1	――――	0-2-1 0-0-2	6
YATTE	0-0-2	2-0-1	1-2-0	―――― 2-0-0	14
YARUZE	0-0-2	2-0-0	2-0-0	0-0-2 ――――	12

ぜんしあい しゅーりょー しました

あなた の チーム は 1い です
リーグ こーかんせん です
がんばって 2リーグへ

▲《写真3》第3リーグ全試合終了!! 結果は全勝で優勝だ!!



▼《写真4》さあ！ リーグ入れ替え戦だ!! これに勝って2リーグへ進出

CHECKER FLAG

編：P6mkII常連のまき・ろうえる君の作品ですが。

Dr.D：彼の作品は，いつもユニークなものが多いのだが，この作品も非常にいいできだな。リーグ戦で集計して，しかも上位リーグ下位リーグの入れ替え戦まで作ってある。さらに，綱を引く人の並べかたを変えると引く強さが変わるなど，いたれりつくせりだ。これだけの内容を持ちながらリストも長くないゾ!!



評…がんばれよ!!(影)

by 舞夢舞

つなひきのプログラム・リスト

```
0 REM ********************************
1 REM **          つなひき           **
2 REM ** '87,3,27         by まき・ろうえる **
3 REM ********************************
10 CLEAR3000:GØSUB 1210
20 REM *** ゲーム *********************
30 FØRTE=1TØ4
40 G=1:KP=0:HP=0:MP=0:SH=SH+.5
50 GØSUB 1450
60 LØCATE18,14:PRINTE:PLAY"a"
70 A=STICK(0):P=0
80 IFA=1THENF=0
90 IFA=3THENP=1
100 IFA=5THENF=1
110 Z=Z+1:IFZ>RND(1)*10THENZ=0:TF=1-TF
120 TP=1:IFTF=1ANDZ<RND(1)*10THENTP=0
130 B=K*BK(F,P)-TM*BM(TF,TP)-TK*BK(TF,TP)+M*BM(F,P)+S-TS
140 IFB>RND(1)*200THENX=X+1:PLAY"dfb"
150 IFB<-RND(1)*200THENX=X-1:PLAY"bfd"
160 S=S-P*4-1:TS=TS-TP*4-1
170 LØCATEX,7:PRINTL$(TF)
180 LØCATEX+13,9:PRINTM$
190 LØCATEX+16,7:PRINTR$(F)
200 IFX=0THEN330
210 IFX=10THEN250
220 IFE=60THEN290
230 E=E+1:GØTØ 60
240 REM *** アナタ ノ カチ ******************
250 PLAY"t120l8s0m20000e-e-fe-dc16dc16o4b-4.o5co4b-a-ga-a-4o5cde-fe-1"
260 LØCATE10,16:PRINT"Your Team の しょうり です!!"
270 KP=KP+1:GØTØ370
280 REM *** ヒキワケ ********************
290 PLAY"t120l8s0m5000fe-d-4d-d-4.d-16e-16fffg-a-g-fg-fe-4d-d-2"
300 LØCATE12,16:PRINT"... ひきわけ です ..."
310 HP=HP+1:GØTØ370
320 REM *** アナタ ノ マケ ******************
330 PLAY"t80l8s0m10000o6abo7c2.o6abo7c2c6c6o6b6o7c1"
340 LØCATE12,16:PRINT"あなたのチーム の まけ です"
350 MP=MP+1:GØTØ370
360 REM *** モロモロ ノ ハンテイ ****************
370 IFRC=1THEN950
380 LØCATE25,14:PRINTKP" -"HP" -"MP
390 IFKP=2THENA$="かち ました":GØTØ450
400 IFMP=2THENA$="まけ ました":GØTØ450
410 IFG<3THENA$="つづいて だい"+STR$(G+1)+" セット":C=1:GØTØ460
420 IFKP>MPTHENA$="かち ました":GØTØ450
430 IFMP>KPTHENA$="まけ ました":GØTØ450
440 A$="ひきわけ ました"
450 SH=SH+KP*2+HP+(MP=0)*(HP=0)*2-1
460 LØCATE10,18:PRINT"TEAM "N$" "A$
470 FØRI=0TØ1000:NEXT
480 IFC=1THENG=G+1:GØTØ 50
490 WK(0,TE)=KP:WH(0,TE)=HP:WM(0,TE)=MP
500 WK(TE,0)=MP:WH(TE,0)=HP:WM(TE,0)=KP
510 NEXT
520 REM *** リーグ セン シューリョー ************
530 CLS:PRINT"ぜんしあい しゅーりょー しました"
540 REM *** シアイ ケッカ ******************
550 FØRI=1TØ3:FØRJ=I+1TØ4
560 WK=0:WH=0:WM=0:FØRL=1TØ3
570 IFRND(1)>.8THENWH=WH+1:GØTØ600
580 IFRND(1)*10>4+J-ITHENWK=WK+1:GØTØ600
590 WM=WM+1
600 IFWK=2ØRWM=2THENL=3
610 NEXT
620 WK(I,J)=WK:WH(I,J)=WH:WM(I,J)=WM
630 WK(J,I)=WM:WH(J,I)=WH:WM(J,I)=WK
640 NEXT:NEXT
650 REM *** カチ ワケ マケ ヒョージ ************
660 FØRI=0TØ4
670 LØCATEI*6+7,4:PRINTN$(R,I):SC(I)=0
680 NEXT
690 FØRI=0TØ4
700 LØCATE0,I*2+6:PRINTN$(R,I)
710 LØCATE6,I*2+6:FØRJ=0TØ4
```

★僕の友人に，パソコンを20台も持ってるぞと言って，カタログなどを見せるやつがいる。（鳥取県東伯郡・遠藤忠則14才）……【影：それなら私も，パソコンだけじゃなく，車だって，宝石だって持ってるゾ。編：む，むなしい。】

```
720 IFI=JTHENPRINT" -----";:GOTO760
730 WK=WK(I,J):WH=WH(I,J):WM=WM(I,J)
740 PRINTWK"-"MID$(STR$(WH),2)"-"MID$(STR$(WM),2);
750 SC(I)=SC(I)+WK*2+WH+(WM=0)*(WH=0)*2
760 NEXT
770 PRINTSC(I)
780 NEXT
790 REM *** ジュンイ ハンテイ ****************
800 JU=6:D=0:FORI=0TO4
810 IFSC(I)=<SC(0)THENJU=JU-1
820 IFSC(I)=SC(0)THEND=D+1
830 NEXT
840 LOCATE10,16:PRINT"あなた の チーム は"JU"い です"
850 IFD>1ANDRND(1)*D<1THENJU=JU-1+D
860 IFJU>1ANDJU<5THEN990
870 REM *** リーグ コーカンセン ***************
880 IFJU=1ANDR=1THEN1110
890 LOCATE10,18
900 IFD>1THENPRINT"ちゅーせん により";
910 PRINT" リーグ こーかんせん です"
920 IFJU=1THENPRINTSPC(14)"かてば"R-1"リーグへ";
930 IFJU=5THENPRINTSPC(13)"まければ かいリーグへ";
940 RC=1:FORI=0TO500:NEXT:GOTO 40
950 LOCATE15,18
960 IFKP=1ANDJU=1THENPRINT"リーグ アップ!":R=R-1
970 IFMP=1ANDJU=5ANDR=3THEN1020
980 IFMP=1ANDJU=5THENPRINT"リーグ ダウン":R=R+1
990 SE=SE+1:LOCATE11,19:PRINT"さあ だい"SE"シーズン へ!!";
1000 FORI=0TO500:NEXT:RC=0:GOTO 30
1010 REM *** ゲーム オーバー ***************
1020 PLAY"t50l8s4m5000o5b+6b+o4bb6aaf-f-6aao5b+o4a4."
1030 CLS:LOCATE7,9:COLOR10
1040 PRINT"あなたの チームは リーグ おち しました..."
1050 PRINTTAB(11)"Try again (Y/N)?"
1060 COLOR16
1070 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THEN RUN
1080 IFA$="N"ORA$="n"THENPRINTTAB(12)"じゃ また そゆ ことで": END
1090 GOTO1070
1100 REM *** トートー ユーショー シタ! ***********
1110 P0$="t120l8s0m20000cd4e-4f4g4b-a1"
1120 P1$="a-4.b-g4f2.."
1130 P2$="a-4a-a-a-gfe-c1"
1140 P$=P0$+P1$+P0$+P2$+P2$
1150 PLAY P$
1160 FORI=0TO500:NEXT:CLS
1170 LOCATE1,5:COLOR7:PRINT"TEAM "N$" つなひき リーグ かんぜん せーは !!!!!"
1180 LOCATE10,10:COLOR4:PRINT"ゆーしょー おめでとー ございます"
1190 PLAY P$+P$: END
1200 REM *** ショキ セッテイ No.1 *************
1210 CONSOLE0,20,0,0:CLS:R=3:SE=1
1220 DIM BK(1,1),BM(1,1),L$(1),R$(1),K(5),M(5),S(5),Y(5),N$(3,4)
1230 DIM WK(4,4),WH(4,4),WM(4,4),SC(4)
1240 C$=CHR$(29):C$=C$+C$+C$+CHR$(31)
1250 M$="┬─"+C$+"  "+C$+"  "
1260 FORI=1TO13:D$=D$+CHR$(29):NEXT
1270 D$=D$+CHR$(31)
1280 FORJ=0TO4:FORI=0TO1
1290 READ L$,R$
1300 L$="  "+L$+L$+L$:R$=R$+R$+R$+"  "
1310 IFJ=0THENL$(I)=L$:R$(I)=R$:GOTO1330
1320 L$(I)=L$(I)+D$+L$:R$(I)=R$(I)+D$+R$
1330 NEXT:NEXT
1340 FORI=0TO1:FORJ=0TO1
1350 READ BK(I,J),BM(I,J)
1360 NEXT:NEXT
1370 FORI=1TO3:FORJ=1TO4
1380 READ N$(I,J)
1390 NEXT:NEXT
1400 INPUT"YOUR TEAM NAME(=<6)";N$
1410 IFLEN(N$)>6THEN1400
1420 FORI=1TO3:N$(I.0)=N$:NEXT
1430 RETURN
1440 REM *** メンバー ノ ハイチ **************
1450 IFINKEY$<>""THEN1450
1460 CLS:RESTORE1880
1470 IFSH>45THENSH=45
1480 FORI=1TO5
1490 READA$,K(I),M(I),S(I):Y(I)=0:PRINTI;" ";A$;S(I)+SH
1500 NEXT
1510 K=0:M=0:S=0
1520 FORI=1TO3
1530 PRINTI;:INPUT"ばんめは No.";A
1540 IFA<1ORA>5ORA>INT(A)THEN1530
1550 IFY(A)=1THEN1530
1560 Y(A)=1:K=K+K(A)*I+SH:M=M+M(A)*(4-I)+SH:S=S+S(A)*(I+9)/10+SH
1570 NEXT
1580 REM *** ガメン ヒョージ ***************
1590 CLS:PRINTTAB(14)"= つ な ひ き ="
1600 LOCATE13,1:PRINT"だい "SE" シーズン"
1610 LOCATE14,2:PRINT"だい "R" リーグ"
1620 IFRC=1THENLOCATE6,5:PRINT"TEAM ななひかり":GOTO1650
1630 LOCATE10,3:COLOR14:PRINT"だい "TE" しあい  だい "G" セット"
1640 LOCATE6,5:COLOR4:PRINT"TEAM "N$(R,TE)
1650 LOCATE18,5:PRINT"VS TEAM "N$
1660 LOCATE5,7:COLOR16:PRINTL$(1)
1670 LOCATE18,9:PRINTM$
1680 LOCATE21,7:PRINTR$(1)
1690 COLOR7:LOCATE0,12:PRINT"============^====^====^============="
1700 COLOR10:LOCATE16,13:PRINT"T I M E"
1710 REM *** ショキ セッテイ No.2 ************
1720 TK=290-R*65+TE*INT(RND(1)*5-1)
1730 TM=290-R*65+TE*INT(RND(1)*7-2)
1740 TS=290-R*65+TE*INT(RND(1)*3)
1750 X=5:E=0:F=1:TF=1:C=0:COLOR16
1760 PLAY"t255l64v12o5"
1770 RETURN
1780 REM *** データ ***********************
1790 DATA "●     ","    ●","      ","      "
1800 DATA "┣━┓  ","  ┏━┫","  ●   ","   ●  "
1810 DATA "┻o╋o ","o╋o┻ ","━╋oo ","oo╋━ "
1820 DATA " ┃┗┓ ","┏┛┃ ","  ┣┓  ","  ┏┫  "
1830 DATA " ┗  ┗","┛  ┛ ","━┛┗ ","  ┛┗━"
1840 DATA 1.2,.8,1.5,1.2,.8,1.2,1.2,1.5
1850 DATA" おちゃかい",まめぞう,だっちゃ!,べーマガ
1860 DATA" こたつ",ふっふっふっ,ドリーマー,かげです
1870 DATA" K.K.",えりちゃん♥," YATTE",YARUZE
1880 DATA たかさー大 おもさー中 スタミナ,20,14,25
1890 DATA たかさー大 おもさー小 スタミナ,20, 8,30
1900 DATA たかさー中 おもさー中 スタミナ,14,14,30
1910 DATA たかさー小 おもさー大 スタミナ, 8,20,35
1920 DATA たかさー小 おもさー小 スタミナ, 8, 8,40
```

評…受験が終わったらぜひ復活を!!(つぐ美)

by 祐美子＆FUSAN・フーさん

評…グロいけど笑える(編)

by 寺田慎治

★編集長とDr.は，もうすぐ定年なのでベーマガはもうすぐ影さんのものだ。(宮城県柴田郡・村上輝光15才)……
【**編集長**：私は，まだまだ若いからいいですがDr.は…。Dr.D：わしは，まだまだ若いものには負けんゾ!!】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR BASIC)用

DARK BATTLES
(ダーク バトルズ)

TK-Soft



★STORY

平和な世界，トラース・ワールド。そこにある日突如として魔獣ダークビーグが現れた。こいつは王家の秘宝のうちの一つが化けたものである。ダークビーグは残りの二つの秘宝と王女セアリスをさらい，塔にたてこもった。勇者アルタイルはダークビーグを倒すため，1人塔へ向かった。

★HOW TO PLAY

縦に20つながるルームをクリアし，ダークビーグを倒してムニャムニャすればいいんです。各ルームには1匹の敵と1個の宝があります。宝は表示されてないので捜してください。敵は体当たりで攻撃です。何匹も倒していくとレベルがあがり，HPの上限があがります。MAGさえあれば魔法も使えます。

★ABOUT KEYS

カーソル・キーで上下左右です。ファンクション・キーの[F1]～[F4]で魔法です。効果および消費MAGについては**第1表**を見てください。

★ABOUT PROGRAM

キャラ表示のみマシン語です。ベーマガ87年1月号RATTさんのプログラムを16×16ドット専用に改造して使っています。

アルタイルが弱いと思う人は100行のBの値をあげてください。MAGをバンバン使って遊びたい人は750行の＋25を大きくすればOKです。

★P. S.

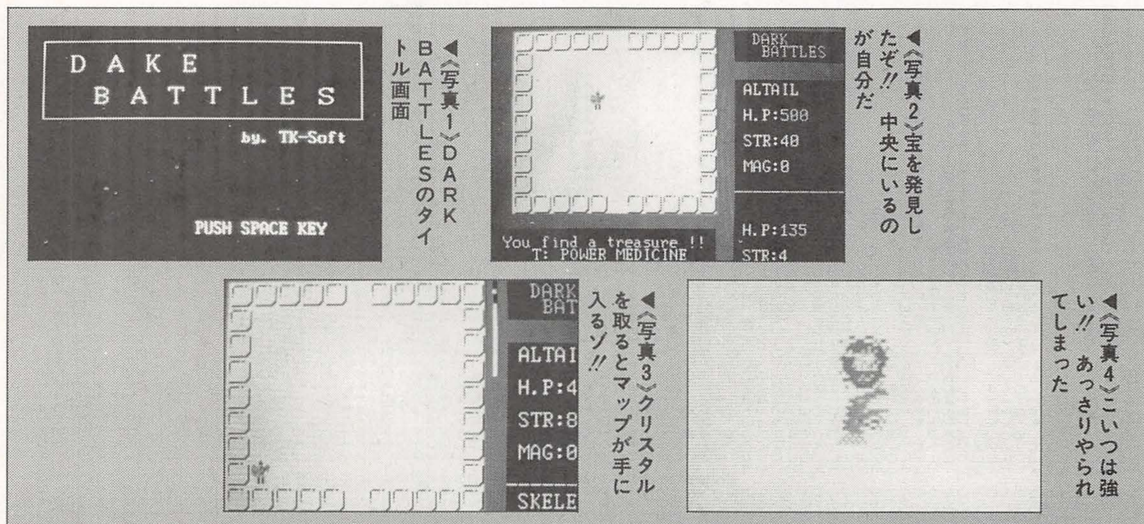
1キャラ単位の動きってよくないですね。次回から半キャラにします。このゲームは後半がおもしろい(？)はずですのでよろしく。

エンディングは凝ってます！

TK－Soft として作る作品はこれが最後でしょう。僕自身は「海昆布」として作品を作り続けますのでよろしく。

《第1表》魔法一覧表

NAME	消費MAG	効　　果	KEY
CHANGE	10	HPがアップ	F 1
SEARCH	10	宝の位置がわかる	F 2
FLASH	20	敵にダメージを与える	F 3
THUNDER	50	そのルーム内でだけSTRがアップ	F 4



◀《写真1》DARK BATTLESのタイトル画面

◀《写真2》宝を発見したぞ!! 中央にいるのが自分だ

◀《写真3》クリスタルを取るとマップが手に入るゾ!!

◀《写真4》こいつは強い!! あっさりやられてしまった

DARK BATTLESのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HC000:SCREEN 1,1,1:WIDTH 40,20:CONSOLE0,20,0,0:COLOR 16,1:CLS:BGM 0
20 LOCATE 8,7:PRINT "───┼─ DARK BATTLES ─┼───
30 LOCATE 12,11:PRINT"Wait a moment !!"
40 KEY 1,"#":KEY 2,"$":KEY 3,"%":KEY 4,"&"
50 FOR Y=0 TO 53:READ K$:DA=VAL("&H"+K$):POKE &HC000+Y,DA:NEXT:POKE&HC0F2,0
60 FOR Y=0 TO 223:DA=14:IF Y>95 OR Y<80 THEN READ K$ ELSE FOR X=1 TO 16:GOTO 80
70 FOR X=1 TO 16:DA=VAL("&H"+MID$(K$,X,1)):IF DA=0 THEN DA=16
80 POKE&HC100+(Y*16+X-1),DA:LOCATE 15,16:PRINT "TIME:";223-Y;" ":NEXT X,Y
90 POKE&HC700,8:POKE&HC70F,8:POKE&HC800,8:POKE&HC80F,8
100 CLEAR:RESTORE 1760:A=500:B=40:C=1:G=2:H=4:DIM L(19),M(19),A$(6),B$(7):X=104:
Y=24:ST=5
110 FOR I=0 TO 19:READ L(I),M(I):NEXT:FOR I=1 TO 6:READ A$(I),B$(I):NEXT:READ B$
(7)
120 SCREEN 2,2,2:ROLL:COLOR 16,1:CLS:KANJI(50,50),6,"D A K E"
130 KANJI(70,75),6,"B A T T L E S":LINE(30,40)-(300,100),11,B
140 LOCATE 25,11:PRINT "by. TK-Soft":LOCATE 20,18:PRINT "PUSH SPACE KEY"
150 IF STRIG(0)=0 THEN 150
160 SOUND 7,28:PLAY "T200L4V1505@1C04B-8B-8B-8A-GF+G1.","T200L4V1504@1A-G8G8G8E-
DC+D1.","T200L4V1504@1E-D8D8D8C03B-A+B-1.","V15T200","V15T200","T200S3M5000"
170 COLOR ,11:CLS:COLOR 15,1:LINE(24,8)-(199,151),14,BF
180 LINE(23,7)-(200,152),10,B:LINE(216,8)-(311,32),9,BF
190 LINE(8,164)-(199,194),9,BF:LINE(216,47)-(311,194),9,BF
200 LOCATE 29,1:PRINT"DARK":LOCATE 30,2:PRINT"BATTLES"
210 COLOR 16:LOCATE 28,5:PRINT"ALTAIL":LOCATE 28,7:PRINT"H.P:"
220 LOCATE 28,9:PRINT"STR:":LOCATE 28,11:PRINT"MAG:"
230 LOCATE 27,13:PRINT"------------":LOCATE 28,16:PRINT "H.P:"
240 LOCATE 28,18:PRINT "STR:":PALET 14,8
250 POKE &HC0F5,10:FOR IK=0 TO 1:FOR IX=0 TO 10:POKE &HC0F0,8+IK*128
260 POKE &HC0F1,IX*16+24:EXEC &HC000:NEXT IX,IK
270 FOR IK=0 TO 1:FOR IY=0 TO 7:POKE &HC0F1,24+IK*160
280 POKE &HC0F0,IY*16+24:EXEC &HC000:NEXT IY,IK
290 LINE(104,8)-(119,151),14,BF:BGM 1
300 I=2^L(T)*135:J=2^L(T)*4:P=(INT(RND(1)*9))*16+40:Q=(INT(RND(1)*7))*16+24:R=10
4:S=88:SD=5:K=1:CC=0
310 LINE(256,70)-(287,119),9,BF:LOCATE 31,7:PRINT A
320 LOCATE 31,9:PRINT B:LOCATE 31,11:PRINT E
330 LINE(256,160)-(287,189),9,BF:LOCATE 31,16:PRINT I:LOCATE 31,18:PRINT J
340 LINE(216,140)-(311,149),9,BF:LOCATE 28,14:PRINT A$(L(T))
350 LINE(40,24)-(183,135),14,BF:LINE(104,8)-(119,151),14,BF
360 Z=0:IF T=18 AND O=0 THEN K=0:Z=1
370 POKE&HC0F0,Y:POKE&HC0F1,X:POKE&HC0F5,2:EXEC&HC000
380 PLAY ,,,"T200L3204CEDFEGFAGBA05C04B05DCEDFEGFA06C1"
390 ST=STICK(0):XD=(ST=7)*16-(ST=3)*16:YD=(ST=1)*16-(ST=5)*16:IF ST=0 THEN 420
400 IF POINT(X+XD,Y+YD)=14 THEN LINE (X,Y)-(X+15,Y+15),14,BF:X=X+XD:Y=Y+YD
410 POKE&HC0F0,Y:POKE&HC0F1,X:POKE&HC0F5,INT((ST-1)/2):EXEC&HC000
420 IF L(T)=0 THEN IF A<G*250 THEN A=A+1:PLAY ,,,"02C64":GOTO 490 ELSE 490
430 ST=INT(RND(1)*4):XE=(ST=0)*16-(ST=2)*16:YE=(ST=1)*16-(ST=3)*16
440 RN=INT(RND(1)*6):IF RN<2 THEN XE=(R>X)*16-(R<X)*16 ELSE IF RN<3 THEN 470
450 IF POINT(R+XE,S+YE)<>14 THEN 470 ELSE LINE (R,S)-(R+15,S+15),14,BF
460 R=R+XE:S=S+YE:POKE&HC0F0,S:POKE&HC0F1,R:POKE&HC0F5,L(T)+3:EXEC&HC000
470 IF X+XD=R AND Y+YD=S THEN PLAY ,,,"05CE":I=I-B*K:CC=1:IF I<1 THEN 630
480 IF X=R+XE AND Y=S+YE THEN PLAY ,,,"05GC":A=A-INT(J/C)
490 LINE(256,70)-(287,79),9,BF:LOCATE 31,7:PRINT A:IF A<1 THEN 670
500 LINE(256,160)-(287,169),9,BF:LOCATE 31,16:PRINT I
510 IF (X=P)+(Y=Q)+(M(T)<>0)+(Z=0)=-4 THEN LINE(8,164)-(199,194),9,BF:GOTO 700
520 IF Y>20 OR T=0 THEN 540 ELSE Y=120:TD=T-1:IF N=0 THEN T=TD:GOTO 300
530 LINE(206,T*3+8)-(208,T*3+10),-10*(L(T)<>0)-(M(T)<>0)*6,BF:LINE(206,TD*3+8)-(
208,TD*3+10),6,B:T=TD:GOTO 300
540 IF Y>130 AND T<19 THEN Y=24:TD=T+1:IF N=0 THEN T=TD:GOTO 300 ELSE 530
550 K$=INKEY$:EXEC&H123:IF K$="" THEN 810 ELSE MD=ASC(K$)-34
560 IF MD<1 OR MD>4 THEN 390 ELSE ON MD GOTO 570,580,590,600
570 IF E>9 THEN E=E-10:A=A+250:IF A>G*250 THEN A=G*250:GOTO 610 ELSE 610
580 IF E>9 THEN E=E-10:IF M(T)=0 THEN 610 ELSE KANJI(P,Q),10,"X":GOTO 610
590 IF E>19 THEN E=E-20:I=I-700:IF I<1 THEN 630 ELSE 610
600 IF E>49 THEN E=E-50:K=K+1:LINE(256,90)-(287,99),9,BF:LOCATE 31,9:PRINT B*K
610 LINE(8,164)-(199,194),9,BF:LOCATE 2,17:PRINT "YOU USE MAGIC !!"
620 PLAY ,,,,"C8C2":LINE(256,110)-(287,119),9,BF:LOCATE 31,11:PRINT E:GOTO 390
630 IF T=19 THEN PLAY ,,,"08C1R1":GOTO 670
640 F=F+L(T):L(T)=0:I=0:POKE&HC0F0,S:POKE&HC0F1,R:POKE&HC0F5,11:EXEC&HC000
650 PLAY ,,,,,"T200C2C2":PALET 14,11:FOR CO=0 TO 50:NEXT:PALET 14,8
660 IF F=>H THEN PLAY ,,,"05F+4D8E4A1":G=G+1:H=H*3:GOTO 390 ELSE 390
670 FOR I=1 TO 50:PALET 14,INT(RND(1)*16)+1:PLAY "@1103C32":NEXT:PALET 14,8
680 POKE&HC0F0,Y:POKE&HC0F1,X:POKE&HC0F5,11:EXEC&HC000:BGM 0:PLAY ,,,,,"C1"
690 PLAY "T150@106L8GFD05BGFE-DD4.CC2","T15004R1A-4.G8G2","T15004R1F4.E-8E-2R1":
GOTO 100
700 PLAY ,,,"06B8":LOCATE 2,17:PRINT "You find a treasure !!"
710 LOCATE 5,18:PRINT "T: ";B$(M(T))
720 M$="05DFGA06CD":PLAY ,,,M$+M$+M$:ON M(T) GOTO 730,750,760,770,780,800
730 A=A+400:IF A>G*250 THEN A=G*250
740 M(T)=0:GOTO 390
750 D=D+25:E=D:LINE(256,110)-(287,119),9,BF:LOCATE 31,11:PRINT E:GOTO 740
760 B=B+B:K=1:LINE(256,90)-(287,99),9,BF:LOCATE 31,9:PRINT B:GOTO 740
770 C=C+1:GOTO 740
780 N=1:LINE(206,8)-(208,67),9,BF:FOR CO=0 TO 19:LINE(206,CO*3+8)-(208,CO*3+10),
-10*(L(CO)<>0)-(M(CO)<>0)*6,BF
790 NEXT:LINE(206,T*3+8)-(208,T*3+10),6,B:GOTO 740
800 O=1:GOTO 740
810 IF T=19 AND M(18)=0 AND CC=1 THEN BGM 0:PLAY ,,,"07B1.":BGM 1:ELSE 390
820 FOR I=0 TO 13:POKE &HC0F0,S:POKE &HC0F1,R:POKE &HC0F5,I:EXEC&HC000
830 PLAY "@1103C32":NEXT:PALET 14,1:BGM 1:PLAY "T140L805GR16G16GGGGGGGGGFGAGFE"
,"T140@11L804BR16B16B05FFFEEEDC04BAB05C04BAG"
840 BGM 0:PLAY "FGAGFEFFFA-A-A-BBB06T100DDDG1.","AB05C04BAGAAA05CCCD+D+D+T100F+F
+F+06C1."
850 FOR I=0 TO 199:ROLL .1:LINE(0.I)-(319.I).1:IF I<>30 THEN NEXT:GOTO 880
860 POKE &HC0F0,14:POKE &HC0F1,110:POKE &HC0F5,2:EXEC &HC000
870 POKE &HC0F0,14:POKE &HC0F1,210:POKE &HC0F5,13:EXEC &HC000:NEXT
880 KANJI(100,50),6,"THE END":LOCATE 4,8:PRINT "THE BATTLE OF TRACE WORLD IS OVE
R."
890 LOCATE 3,10:PRINT "YOU RESCUED 'PRINCESS : CEALISS' !!":BGM 1
900 PLAY "T145L4V15@1R05G8.G16","T145L4V15@1R05C8.C16","T145L16V14@4R04E8.E"
910 PLAY "A06C05B06D","CE-DE","F8.FF+8.F+G8.GG+8.G+"
920 PLAY "C+ED05AL24","EAF+F+","A8.AG8.GF+8.F+F+8.F+"
930 PLAY "B06C05B06C05B06C05B06C05B06C05BA06C405G4","F+F+EE","F8.FF8.FE8.EE8.E"
940 PLAY "ABABABABAL32BAGAL12B06C","E-E-L12GG","E-8.E-E-8.E-L12GG"
950 PLAY "D2.R1205AB06C2.","G3R12GGG4DDD3DDD3","G3R12DGDGDDDD3D03A04D03A04D03A"
960 PLAY "T13505GR12DD4.L8D06C05B","T135DR1204BB4.L8BGG","T13504BR12GG4.L8G05ED"
970 PLAY "L16ABABA2.L12","L16FGFGF4.CCL12CCC","L16CDCDC4.04F+F+L12F+F+F+"
980 PLAY "GR12DD4.L8D06C05BL16","DR1204BB4.L8B05GGL16","BR12GG4.L8G04EDL16"
990 PLAY "ABAB06C4.R8R12C12C12","FGFGA4.R8R12A12A12","CDCDF+4.R8R12F+12F+12"
1000 BGM 0:PLAY "D1R405G8GGG2R1","D1R4D8DDD2","G4L804GDGDGDG4GG16G16G2"
1010 LOCATE 16,12:PRINT "BUT....":PLAY "R1R1":ROLL
1020 POKE &HC0F0,160:POKE &HC0F1,155:POKE &HC0F5,12:EXEC &HC000
1030 PLAY ,,"V15L16CCCCV12CCCCV9CCCCV6CCCCV15",,,"C1R2":BGM 1
1040 RESTORE 1780:FOR I=0 TO 3:READ A,B:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15
1050 C=PEEK (&HCA00+Y*16+X):PSET (144+X*2+A,146+Y*2+B),C:PLAY "@1103C32"
1060 NEXT:NEXT:NEXT:PLAY ,,,,,"C8C4C8C4C8C1.":LOCATE 15,19:PRINT "TO BE CONTINUE
D.".
1070 BGM 0:PLAY "R1R1R1R1R1R1":END
1080 DATA97,32,F6,C0,2A,F5,C0,29,29,29,29,29,29,29,29,01,00,C1,09,54
1090 DATA5D,0E,10,06,10,2A,F1,C0,3A,F0,C0,D3,CE,AF,D3,CF,1A,3D,77,23,13
1100 DATA10,F9,3A,F0,C0,3C,32,F0,C0,0D,20,E2,C9
1110 '   ALTAIL  [0]
1120 DATA8EEE0EEEBEEEEEEE,EEEE00EFBFE0EEEE,EEEE0E0FBF0EEEEE,EEEAAEEFFFEEAAEE
1130 DATAEEAAAA73F33AAAAE,EEEAA3733333AA4E,EEEFF3373333FF4E,EEEFFE33773FFF4E
1140 DATAEEEFFE33337FF44E,EEEEEEFFFFF4444E,EEEEEFFFFFFF44EE,EEEEEE33E3344EEE
1150 DATAEEEEEE33E33EEEEE,EEEEE033E330EEEE,EEEEEE33E33EEEEE,EEEEEE88E88EEEEE
1160 '   ALTAIL  [1]
1170 DATA8EEEEBBBEEEEEEEEE,EEEEBF0FEEEEEEEE,EEEEBF09EEEEEEEE,EEEBEAAFEEEEEEEE
1180 DATAEEEEAAAAEEEEEEEE,EEEE3AA3E4EEEEEE,EEEE3FF3E4EEEEEE,EEEE3FFFF4000000
1190 DATAEEEE33FFF4EEEEEE,EEEEFFFFE4EEEEEE,EEEFFFFFFF4EEEEEE,EEEEE333E4EEEEEE
1200 DATAEEEEE333EEEEEEEE,EEEEE303EEEEEEEE,EEEEE333EEEEEEEE,EEEEE8888EEEEEEE
1210 '   ALTAIL  [2]
1220 DATA8EEEEEEBEEEEEEEE,EEEE0EFBFE0EEEEE,EEEEE09990EEEEEE,EEAAEEFFFEEEAAEEE
1230 DATAE44AA44337AAAAEE,E44444443733AAEEE,E454454373 3FFEEE,E455554733EFFEEE
1240 DATAE4455443333888EEE,EE4444FFFFE0EEEE,EEE44FFFFFF0EEEE,EEEEE33E33E0EEEE
1250 DATAEEEEE33E33E0EEEE,EEEE033E3300EEEE,EEEEE33E33E0EEEE,EEEEE88E88EEEEEE
1260 '   ALTAIL  [3]
1270 DATA8EEEEEEEEBBBEEEEE,EEEEEEEEF0FBEEEE,EEEEEEEE90FBEEEE,EEEEEEEEFAAEBEEE
1280 DATAEEEEEEEEEAAAAEEEE,EEEEEE4E3AA3EEEE,EEEEEE8E3FF3EEEE,0000008FFFF3EEEE
1290 DATAEEEEEEE8FFFF3EEEE,EEEEEE4EFFFFEEEE,EEEEEE4FFFFFFEEE,EEEEEE4E3333EEEE
1300 DATAEEEEEEEEE333EEEEE,EEEEEEEE303EEEEE,EEEEEEEE333EEEEE,EEEEEEE8888EEEEE
1310 '   SLIME  [4]
1320 DATA8EEEEEEEEEEEEEEE,EEEEEEEEEEEEEEEE,EEEEEEEEEEEEEEEE,EEEEEEEEEEEEEEEE
1330 DATAEEEEEEEEEEEEEEEE,EEEEEE6666EEEEEE,EEEE6660666EEEE,EEE666660066EEE
1340 DATAEE6666666066EE,EE666666666666EE,EE666666666666EE,EEE666EEEE666EEE
1350 DATAEEEEEEEEEEEEEEEE,EEEEEEEEEEEEEEEE,EEEEEEEEEEEEEEEE,EEEEEEEEEEEEEEEE
1360 '   SKELETON  [6]
1370 DATA8EEEEE000EEFEEEE,E0EEE09090EEEEEE,E0EEE09090EEEEEE,E0EEE00000EEEEEE
1380 DATA8EEE0EEEEEEEEEEE,E0EEE000EEEEEEEE,8888EEEEEEEEEEEE,EFEEE00000EEEEEE
1390 DATAEE00EEEEEEEEEE,E0EEE0000EEEEEEE,EEEEE00E00EEEEEE,EFEEE00000E0EEEE
1400 DATA8EEEEE8000EEEEE,EEEEEE0EEE0EEEEE,EEEEEE00E00EEEEE,EEEEEE00E00EEEEE
1410 '   MEDUSA Jr.  [7]
1420 DATA8EEEEEEEEEEEEEEE,EEEEEEEEEEDDEEEE,EEEDDEEEEEEEEEEE,EDEEDEEDEEDDDEEE
1430 DATAEEEEEEDEDEDEEEEE,EEEEEEDEDEDEDEEE,EEEEDEDEDEDEEEEE,EEEEDDEDDEDEEEEE
1440 DATAEEEDDEEDDEEEEEEE,EDEEEDDDDDDDEEEE,EEEEDD0000DDEEEE,EEEEDD0099DDEEEE
1450 DATAEEEEEDD0990DDEEEEE,EEEEEEDDDDDDDEEE,EEEEEEDDDDDDDEEE,EEEEEDDDDEDDDEEE
1460 '   GALS  [8]
1470 DATA8EEEEEEEEEEEDDDE,EEEEEEEEEDDDDDDD,EEEEDDDDDDDDE0E0,EEEBDDFFDDDE0EEE0
1480 DATAEEEEEEDDDDDEEEEE,EEBDDDDDDEEE0E0,EEEDDDDDDDDDDDDD,EEBDDDDDDDDDDDEE
1490 DATAEEEEEDDDDDDEEE3EE,EBDDDF33EE333E3E,EEDDDDDDD33EEE3EEE,EBDDDDDDEEE33E3EE
1500 DATAEEEEDDDDDEEEEEEE,EEDEDEDEDEEEEEEE,EDEDEDEDEDEEEEEE,EDEDEDEDEDEEEEEE
1510 '   BEEG  [9]
1520 DATA8E44EEEEEE0EEE,E4EE4E0E222E0EEE,E44EEE00F2F00EEE,44E4EEEEAAAEEEEE
1530 DATA4EEEEEE20B02EEEE,4EEEEE22BBB22EEE,4EEEEE222AAA222EE,4EEEEEE222444222EE
1540 DATA4EE0E224444422E0,4EEEE22E44444E22E,4EEEEE44442E2E0,E44EEEE2244422EE
1550 DATAEEEE444222444222EE,EEE4422244E222EE,EEEEEEE2EEEEE2EEE,EEEEEEE020EEE020EE
1560 '   WALL  [10]
1570 DATA8E000000000000EE,E00888888888888E,0089999998998888,0898888888888889
1580 DATA0898888888888889,0898888888888889,0898888888888889,0898888888888889
1590 DATA0898888888888889,0898888888888889,0888888888888889,0898888888888889
1600 DATA0888888888888889,8888888888888899,E888888888888899E,EE99999999999EE
1610 '   EXPLOSION  [11]
1620 DATAEEEEEEEEEEEEEEEE,EEEBBEEEBBBEEEEE,BEEEEBBBEEEBEBBE,EEEBBB3BBBBEBEEE
1630 DATAEEBBBB333F3B3BEB,EEBE333F3F3FBBBE,EBEEFE0FFF0B33BE,BBB33FF00E0FBBBB
1640 DATAEEBBB300FF0F3F3BE,EB3BFF0F0FB0BBBE,EBB33F0FF0F03BEE,BEBB3BB3BB3B3BEE
1650 DATAEEEB333F3B3F3BBBE,EBBBB3FBFF3BBEEE,EEEEBBBB33BBEBEE,EEBEEBBBBBBBBEEE
1660 '   GOLD CROWN  [12]
1670 DATAEEEEEEEEEEEEEEEE,EEEEEEEEE0EEEEEE,EEEEEEEE000EEEEE,EE0000EE0EE0000E
1680 DATAE0BBBB00E0E00BB0,E0BBBB00F0BBBBB0,EAFFFFFF6FFFFFFA,E0BBBBB00F0BBBBB0
1690 DATAE0BBBBB060BBBBB0,E00BBBB0F0BBBBB0,E0BBBBB060BBBBB0E,EFFFBBB0F0BBBFFF
1700 DATAEEEFFF0088000FFFE,EEEE880000088EEE,EEEE000000000EEE,EEEEEEEEEEEEEEEE
1710 '   CEALISS  [13]
1720 DATAEEEEEEE222EEEEEE,EEEEE22FF22EEEEE,EEEEE2FFF2EEEEEE,EEEEE22FFE22EEEE
1730 DATAEEEEEEE22FF2EEEEE,EEEEEE2FF22EEEEE,EEEEEEF2FFF2EEEEE,EEEEEEE2FFE22EEEE
1740 DATAEEEEFFFEEAA6EFFEEEE,EEEEEFF6FF6FEEEE,EEEEEF6666FFEEEE,EEEEFF6666EFFEEE
1750 DATAEEEEEE66666666EEE,EEEEEE6666666EEE,EEEEEE666666EEEE,EEEEEEE00EEE00EEE
1760 DATA1,1,1,1,2,3,3,1,5,3,2,2,2,1,1,2,2,4,4,3,1,3,2,5,4,4,1,2,2,4,3,4,1,5,2
,6,7,5,6
1770 DATASLIME,POWER MEDICINE,AIR SCROLL,SKELETON,BATTLE SWORD,MEDUSA Jr.,BATTLE
SHIEELD,GALS,CRYSTAL,DARK BEEG,GOLD CROWN,CRYSTAL ROD
1780 DATA 0,0,1,1,1,0,0,1
```

★Ｘ１にアルゴーがでるのになぜスペースハリアーがでないんだ。私はくやしい!!(宮城県仙台市・斉藤夬人16才)
……【影：それは，Ｘ１にドラバスはでたのに，アフターバーナーがでないからではないのか？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

タイニー TINY マピー MAPY

宮里　系一郎



⊙ゲームの説明

正義感あふれる元気なポリス，マッピーは一生けんめいだけど，おっちょこちょいがたまにきず。いたずらもののニャームコたちを追いかけて，やってきましたニャームコ屋敷！（ALL ABOUT NAMCOより）というのが本家のストーリーです。ところがこのゲーム，PC－8001で，しかもオールBASICともなるととうてい実現不可能なので“TINY”マピーなのです。

⊙遊びかた

RUNすると画面に“RANK A－H”と聞いてきます。このランクはオリジナルのゲーム台に合わせてあってむずかしい順にHABCDEFGとなります。またスペース・キーだと中ランク，⏎だと低ランクになります。

つぎに画面が現れます。右下で点滅しているのが我らがマピーです(M)。4，6でマピーを動かしてT，Cなどの盗品を取りもどしてください。縦移動はもちろんトランポリンですが“TINY”では落下時にも動くことができます。

また，このゲームには敵がいません。そのかわりにトランポリンが点滅します。落ちないように気をつけてください。トランポリンから落ちるとミスとなります。

一定時間たつと“ご先祖様”(●)が現れます。“ご先祖様”は壁や盗品を通り抜けられませんのでそれをうまく使ってください。

すべての盗品を取りもどすと1面クリアとなります。ちなみに屋敷は三つあります。行数に反してきれいな画面だと思っています。

⊙細かいこと

スタート時，ランク入力時に前にあげたもの以外を入れるとスーパー・ハイランク・モードとなり，スタートからご先祖様がでてきます。また，自分は2キャラ単位に動くのであまり壁ぎりぎりまで近づくと落っこちてしまいます。

⊙プログラムの説明

短いこと，プログラマーとしてのこだわりを残した程度に短く，これが開発コンセプトだったためプログラムの解読は不可能なほど入り組んでいます。ですからとくに説明することはありません。あえて言うなら初心者の人はこんなプログラムをマネないでください。

⊙入力方法

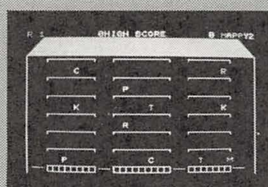
普通に入力してください。“LOCATE”，“COLOR”などがよくでるのでファンクション・キーに入れておくと楽です。

⊙改造について

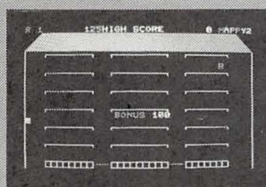
やめてください。よほど腕に自信がある人ならともかくまず無理です。このプログラムは現在のゲーム仕様に合うように最適化されているのです。

⊙参考までに

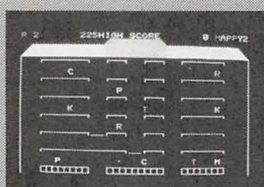
このプログラムではメモリ効率と実行速度を考え，かなり最適化されています。トランポリンの座標を配列にしたり(150，160行)，ランキング部分のアルゴリズム(380～400行)は便利なことがあると思います。また画面づくりでは屋根をたった1行で再現しています。また論理式も適当であると判断した限り使用しています(110行)。さらにランクを内部表記にするためにINSTRを使っていることも参考になるかも知れません(510行)。



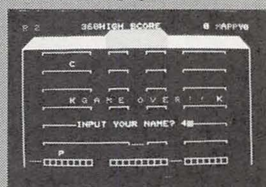
▲《写真1》右下のMの文字が我らがMAPYだ!!



▼《写真2》最後の1個を取ってみごと1面クリア!!



▲《写真3》これは2面。トランポリンの使いかたが重要



▼《写真4》下に落ちてしまったら死にます

★影とつぐ美の会話…**つぐ美**：影さん，今日この服買ったの。どう？**影**：……こいつはすごいぜー。（兵庫県明石市・溝口康弘17才）…【**影**：なんだ，この会話！まあ今回はゆるそう。**編**：それを言いたいがために！】

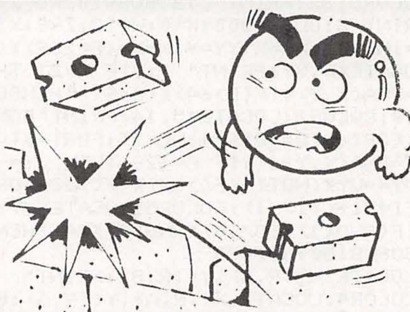
```
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:DEFINTA-Z:DEFSNG S,H:DEFSTR C:C=CHR$(12)
20 DIMX(2,4),Y(2,4),HI(4),HN$(4),HR(4):CC=CHR$(29):CC=CC+CC+CC+CHR$(31)
30 DEFFNA(X,Y)=PEEK(&HF302+X+X+Y*120):DEFFNC(X)=STRING$(X,"■")
40 FOR L=0TO2:FOR I=0TO4:READ X1,Y1:X(L,I)=X1:Y(L,I)=Y1:NEXTI,L
50 COLOR5,32:PRINT C:GOSUB490:RO=1:M=2:SC=0
60 PRINT C:GOSUB300:K=0:W=32:Z=0:X5=20:Y5=5:GOSUB240:TI=(60-RO)*RA
70 P=INP(0):XX=X:YY=Y:X=X-(P=239)*(X>2)*2+(P=191)*(X<34)*2:Y=Y+VY
80 LOCATEXX,YY:PRINT" ";:IF Y>21 THEN M=M-1:BEEP:IF M<0 THEN370 ELSE60
90 E=FNA(X,Y):IF(E>64)*(E<91)THENSC=SC+10:GOSUB270:GOSUB170:K=K+1:IF K>9 THEN B=
RO*100:COLOR2:LOCATE15,14:PRINT"BONUS";:COLOR7:PRINTUSING"####";B:SC=SC+B:FORI=0
TO50:FORT=0TO5:BEEP1:NEXTT:FORT=0TO5:BEEP0:NEXTT,I:RO=RO+1:GOTO60
100 F=FNA(X,Y+1):IF F=128 THEN VY=-3:GOSUB170:SC=SC+5:GOSUB270
110 VY=-VY*(NOT(-(F<>32)*(F<>128)OR-(Y=6)*(VY=-3)))+(VY=0)*(F=32)*3
120 TI=TI+(TI>-1):COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT"M";:IF TI<1 THEN GOSUB180
130 IF(RND(1)*SC/10)<RND(1)*RA THEN70 ELSE A=RND(1)*5:B=RND(1)*5
140 GOSUB150:GOTO70
150 LOCATE X(TR,B),Y(TR,B):PRINT"  ";
160 COLOR4:LOCATE X(TR,A),Y(TR,A):PRINT"__";:RETURN
170 FORI=0TO40:BEEP1:NEXT:BEEP0:RETURN
180 IF TI=0 THENLOCATE16,4:COLOR7:PRINT"Hurry";
190 X4=SGN(X-X5):Y4=SGN(Y-Y5):COLOR4:LOCATEX5,Y5:PRINT" ";
200 E=FNA(X5+X4,Y5):IF(E=32)+(E=77)THEN X5=X5+X4
210 E=FNA(X5,Y5+Y4):IF(E=32)+(E=77)THEN Y5=Y5+Y4
220 LOCATEX5,Y5:PRINT"●";
230 IF(X5=X)*(Y5=Y)THEN M=M-1:BEEP:IF M<1THEN370 ELSE 60 ELSE RETURN
240 LOCATE0,0:COLOR2:PRINTUSING"R##";RO
250 LOCATE13,0:COLOR7:PRINTUSING"HIGH SCORE########";HI
260 LOCATE37,0:COLOR5:PRINTUSING"#";M
270 LOCATE5,0:COLOR6:PRINTUSING"########";SC
280 LOCATEW,Z:COLOR2:PRINT"M";:COLOR3:PRINT"A";:COLOR6:PRINT"P";
290 COLOR4:PRINT"P";:COLOR5:PRINT"Y";:RETURN
300 TR=(RO-1)MOD3:ON TR+1GOSUB520,540,590:GOSUB650:FORA=0TO4:GOSUB160:NEXT
310 LINE(0,4)-(0,23),"|",6:LINE(37,4)-(37,23),"|",6
320 COLOR2:LOCATE28,21:PRINT"T";:LOCATE20,12:PRINT"T";
330 COLOR3:LOCATE6,21:PRINT"P";:LOCATE16,9:PRINT"P";
340 COLOR5:LOCATE20,21:PRINT"C";:LOCATE8,6:PRINT"C";
350 LOCATE32,12:PRINT"K";:LOCATE8,12:PRINT"K";
360 COLOR1:LOCATE16,15:PRINT"R";:LOCATE32,6:PRINT"R";:X=32:Y=21:VY=0:RETURN
370 LOCATE10,12:COLOR2:PRINT"G A M E  O V E R ! !";:COLOR7
380 IFSC>HI(4)THENLOCATE9,16:INPUT"INPUT YOUR NAME";N$:HI(4)=SC:HR(4)=RO:HN$(4)=
N$:FORI=3TO0STEP-1ELSE400
390 IFHI(I)<HI(I+1)THENSWAP HI(I),HI(I+1):SWAP HN$(I),HN$(I+1):SWAP HR(I),HR(I+1
):NEXT
400 FORI=0TO3000:NEXT:PRINTC
410 COLOR2:FORI=1TO3:LOCATE11-I,I:PRINT"◢";FNC(16+I*2);"◣":NEXT
420 LINE(7,4)-(7,21),"|",6:LINE(32,4)-(32,21),"|",6
430 COLOR2:LOCATE15,6:PRINT"— TOP 5 —":FORI=0TO4:COLOR7+3*(I=0)
440 LOCATE9,I*2+11:SC$=RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(HI(I)),2),8)
450 PRINTUSING"# &      &    ##   & &";I+1,SC$,HR(I),HN$(I):NEXT
460 COLOR5:LOCATE14,8:PRINT"SCORE   RND  NAME":LINE(8,4)-(31,4),"‾",6
470 COLOR6:LOCATE7,22:PRINT"┌";STRING$(24,"┬");"┐";HI=HI(0)
480 LOCATE7,23:PRINT"└";STRING$(24,"┴");"┘":FORI=0TO5000:NEXT:GOTO50
490 COLOR7:LOCATE14,8:PRINT"┌─┐     ┌─┐";SPC(30)"|4| - |6|"SPC(30)"└─┘     └─┘"
500 W=16:Z=5:GOSUB280:LOCATE14,18:PRINT"RANK A-H";:A$=INPUT$(1)
510 RA=INSTR("HhAaBbCc DdEeFfGg"+CHR$(13),A$)*2:RETURN
520 COLOR6:FORI=4TO19STEP3:LOCATE3,I:PRINT"┌─────────┐  ┌─────────┐  ┌────────┐":NEXT
530 COLOR2:FORI=1TO3:LOCATE3-I,I:PRINT"◢";STRING$(30+I*2,"■");"◣":NEXT:RETURN
540 COLOR6:FORI=4TO19STEP3:LOCATE3,I:PRINT"┌─────────┐  ┌──┐  ┌──┐  ┌────────┐"
550 NEXT:LOCATE3,19:PRINT"┌──────────────┐  ┌──┐  ┌───────┐";
560 FORI=2TO3:LOCATE3-I,I:PRINT"◢";FNC(30+I*2);"◣";:NEXT
570 COLOR1:LOCATE14,1:PRINT"◢";FNC(8);"◣";
580 FORI=2TO3:LOCATE14,I:PRINT FNC(10);:NEXT:RETURN
590 COLOR6:LOCATE4,3:PRINT"┬┬┬┬┬┬┬┬┬";SPC(16);"┬┬┬┬┬┬┬┬┬"
600 PRINT"     ┌┴┴┴┴┴┴┴┐  ┌──────────┐  ┌┴┴┴┴┴┴┴┤"
610 FORI=7TO19STEP3:LOCATE3,I:PRINT"┌────────┐  ┌──┐  ┌──┐  ┌────────┐":NEXT
620 COLOR2:LOCATE1,2:PRINT"▲"CC"◢▔◣";:LOCATE35,2:PRINT"▲"CC"◢▔◣";
630 COLOR1:LOCATE13,1:PRINT"◢████████◣";:LOCATE12,2:PRINT"◢█████▄█▄█▄████◣";
640 LOCATE11,3:PRINT"◢█▄█▄█████████▄█▄█◣";:RETURN
650 COLOR6:LOCATE3,22:PRINT"┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬  ┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬  ┬┬┬┬┬┬┬┬┬"
660 PRINT"     └┴┴┴┴┴┴┴┴┘  └┴┴┴┴┴┴┴┴┘  └┴┴┴┴┴┴┴┘":RETURN
670 DATA 1,22,12,22,24,22,34,22,34,22,18,19,1,22,24,22,12,16,34,22,1,22,24,22,12
,22,18,19,34,22
```

★ＯＦは何の略でしょう？①オリエントファイナンス②ＯＶＥＲ　ＦＬＯＷ③Ｏｈ！×Ｍ。(愛知県名古屋市・ＤARIUS15才)……【影：正解者は来月のこのコーナで。編：来月号のＯＦはすべて正解者でうまっちゃうでしょ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

DANCING BALL（ダンシングボール）

住吉　政英



◆はじめに

黄色のボールを操作して画面中のブロックをすべて壊せば1ステップ・クリアというパズルゲームです。

全部で12ステップあります。

◆操作方法

4，6で左右に動き，スペース・キーでジャンプします。重力があるので，下に何もないとボールは落ちていきます。

Gはギブアップです。どうしようもないとき，押してください。

◆遊びかた

横からブロックにぶつかると，破壊できます。また，下からジャンプしてぶつかると，ブロックは上にあがります。

このようにして，全部のブロックをうまくくずしましょう。

◆パスワードについて

各面にはパスワードがあります。ゲーム中にリターン・キーを押すと，パスワード入力待ちになるので，プレイしたい面のパスワードを入力すれば，すぐにその面からできるようになっています。なお，全12ステップをクリアするとENDING PASSWORDというものがでてきますが別に意味はありません。あしからず。

◆フリートーク

このゲームには敵はでません。しかもタイムはないし，ギブアップは何回でもできる。こんなパズルゲームは，ぼくの理想なのです。だいたい，パズルなんていうゲームは，じっくり考えてじっくりプレイして楽しいものだと思ってます。敵がいるとスムーズにゲームが進まなくていらいらするし，タイムがあるとあせって頭の回転がにぶるし，ギブアップの回数が決められていると思いきったことができない。

そういう考えを持っているのは……ぼくだけだろうね。

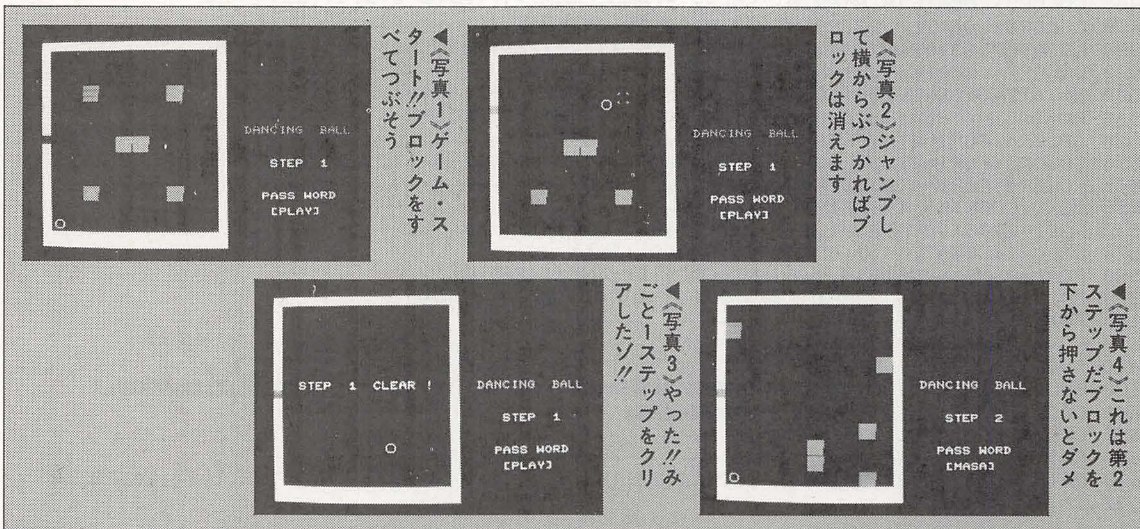
CHECKER FLAG

編：パズルゲームですよ。

Dr.D：うむ，このパズルゲームはなかなかシンプルにまとまっていて，いかにもN-BASICらしくて楽しめるゲームだな。

影：一見，簡単そうですがじっくり考えなければ解けない面などがあってけっこう熱中させられましたよ。

Dr.D：リストもなかなかシンプルでよろしい!! REM文がちゃんと付いているのでプログラムの流れも非常にわかりやすい。ただ，判定のところのIF文の嵐は納得いかないゾ！



◀《写真1》ゲーム・スタート!! ブロックをすべてつぶそう

◀《写真2》ジャンプして横からぶつかればブロックは消えます

◀《写真3》やった!! みごと1ステップをクリアしたゾ!!

◀《写真4》これは第2ステップだ ブロックを下から押さないとダメ

★ややっ!!「特選プログラムコーナー」のDr. Dがシワクチャになりましたね。それと「ゲーム・ミュージック」のほうはゴルフのクラブですか？(奈良県北葛城郡・大輪田★高の原17才)……【編：デザ部さんの力作なんですがねェ。】

DANCING BALLのプログラム・リスト

```
10 '
20 '    DANCING BALL
30 '                    By M.Sumiyoshi
40 '
50 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12)
60 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120):DIM P$(13),D$(12),SQ(3):R=1
70 C$=CHR$(31):Z$=CHR$(29):ZZ$=Z$+Z$:B$=" ⌒"+C$+ZZ$+" ∪":BR$="■"+C$+ZZ$+"■"
80 SP$="  "+C$+ZZ$+"  "                    '                 ||        ||
90 K1$="**"+C$+ZZ$+"**":K2$=".."+C$+ZZ$+".."   '    GRPH+M <┘  GRPH+< <┘|
100 SQ(0)=8:SQ(1)=4:SQ(2)=2:SQ(3)=1          '                            |
110 FOR I=1 TO 12:READ Q$:D$(I)=Q$:NEXT      '                   GRPH+L <┘
120 FOR I=1 TO 13:READ W$:P$(I)=W$:NEXT
130 '
140 '   D E M O
150 '
160 LOCATE 7,15:COLOR 7:PRINT "PUSH RETURN KEY TO START"
170 FOR I=1 TO 7:LOCATE 12,9:COLOR I:PRINT "DANCING BALL":IF INKEY$<>CHR$(13) TH
EN NEXT:GOTO 170
180 '[redacted]
190 PRINT CHR$(12):X=1:Y=21:JP=0:C=1:S=0
200 '[redacted]
210 LINE(0,0)-(21,23),"■",7,B:LINE(0,24)-(21,24),"■",7' "■" <=GRPH+<
220 '[redacted]
230 LS=1:FOR TX=1 TO 20 STEP 2:FOR TY=0 TO 2:FOR I=0 TO 3:Z=SQ(I) AND VAL("&h"+M
ID$(D$(R),LS,1)):IF Z=SQ(I) THEN LOCATE TX,TY*8+I*2+1:COLOR 2:PRINT BR$;:S=S+1
240 NEXT:LS=LS+1:NEXT:NEXT:COLOR 7
250 LOCATE 27,14:PRINT "STEP ";R:LOCATE 26,18:PRINT "PASS WORD":GOSUB 940
260 LOCATE 27,20:PRINT "[";PQ$;"]":PQ$=""
270 '
280 '   M A I N
290 '
300 TX=X:TY=Y
310 I=INP(0)
320 IF I=191 AND X<19 THEN VX=X+2:VY=Y:SN=1:NN=2:GOTO 460
330 IF I=239 AND X>1 THEN VX=X-1:VY=Y:SN=-1:NN=-2:GOTO 460
340 F=0:IF FNP(X,Y+2)<>32 OR FNP(X+1,Y+2)<>32 THEN F=1
350 IF INP(9)=191 AND F=1 THEN JP=7
360 IF JP>0 THEN JP=JP-1:GOTO 670 ELSE IF F=0 THEN Y=Y+1
370 LOCATE TX,TY:PRINT SP$
380 IF INP(2)=127 THEN COLOR 7:LOCATE 7,10:PRINT "GIVE UP !":FOR I=1 TO 2000:NEX
T:GOTO 190
390 IF INP(1)=127 THEN 990
400 LOCATE X,Y:COLOR 6:PRINT B$
410 LOCATE 24,10:COLOR C:PRINT "DANCING  BALL":C=C+1:IF C=8 THEN C=1
420 GOTO 300
430 '
440 '   S I D E  C H E C K
450 '
460 PP=FNP(VX,VY):PK=FNP(VX,VY+1):SE=0:SS=0
470 IF PP<>32 THEN SE=1
480 IF PK<>32 THEN SS=1
490 IF X MOD 2=0 THEN 530
500 IF SE=1 AND SS=1 THEN IF Y MOD 2=1 THEN BY=Y:GOTO 580
510 IF SE=0 AND SS=1 THEN 340
520 IF SE=1 AND SS=0 THEN BY=Y-1:GOTO 580
530 IF SE=0 AND SS=0 THEN X=X+SN
540 GOTO 340
550 '
560 '   B R O C K  E R A S E
570 '
580 BX=X+NN:JP=0:COLOR 2
590 LOCATE BX,BY:PRINT K1$:BEEP1:BEEP0:GOSUB 860
600 LOCATE BX,BY:PRINT K2$:BEEP1:BEEP0:GOSUB 860
610 LOCATE BX,BY:PRINT SP$:BEEP1:BEEP0:GOSUB 860
620 S=S-1:IF S=0 THEN 880
630 GOTO 400
640 '
650 '   U P  C H E C K
660 '
670 PP=FNP(X,Y-1):PK=FNP(X+1,Y-1):SE=0:SS=0
680 IF PP<>32 THEN SE=1
690 IF PK<>32 THEN SS=1
700 IF Y MOD 2=0 THEN 740
710 IF SE=1 AND SS=1 THEN IF X MOD 2=1 THEN BX=X;GOTO 790
720 IF SE=0 AND SS=1 THEN BX=X+1:GOTO 790
730 IF SE=1 AND SS=0 THEN BX=X-1:GOTO 790
740 IF SE=0 AND SS=0 THEN Y=Y-1 ELSE JP=0
750 GOTO 370
760 '
770 '   B R O C K  U P
780 '
790 COLOR 2:JP=0:BY=Y-2:IF FNP(BX,Y-3)<>32 THEN 370
800 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
810 FORI=1 TO 2:LOCATE BX,BY:PRINT SP$
820 BY=BY-1:LOCATE BX,BY:PRINT BR$
830 FOR J=1 TO 100:NEXT:NEXT
840 GOTO 370
850 '[redacted]
860 FOR I=1 TO 150:NEXT:RETURN
870 '[redacted]
880 LOCATE 3,10:COLOR 7:PRINT"STEP ";R;" CLEAR !":FOR I=1 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:N
EXT:FOR I=1 TO 1500:NEXT
890 R=R+1:IF R<13 THEN 190
900 PRINT CHR$(12);:COLOR 7:LOCATE 7,10:PRINT "ENDING PASSWORD:";:GOSUB 940:PRIN
T PQ$:END
910 '
920 '    ??????????
930 '
940 PQ$="":FOR I=1 TO 4:XZ$=MID$(P$(R),I,1):A=ASC(XZ$):A=A-2:IF A<65 THEN A=A+26
950 PQ$=PQ$+CHR$(A):NEXT:RETURN
960 '
970 '   I N P U T  P A S S  W O R D
980 '
990 PA$="":LOCATE 28,20:PRINT"    ";:LOCATE 28,20:COLOR 7:FOR J=1 TO 4
1000 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1000
1010 IF ASC(I$)<97 OR ASC(I$)>122 THEN 1000
1020 I$=CHR$(ASC(I$)-32):PRINT I$;:PA$=PA$+I$:NEXT:JK=R
1030 FOR R=1 TO 12:GOSUB 940:IF PA$=PQ$ THEN 190 ELSE NEXT:R=JK
1040 FOR I=1 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 250
1050 '
1060 '   D A T A
1070 '
1080 '    123456789ABCDEF123456789ABCDEF
1090 DATA 000000200000040040000208000000
1100 DATA 40000000000000000c000000012100
1110 DATA 8800000000400b03f00d006a050020
1120 DATA 3f84048028028028028028024043f8
1130 DATA 900010400402a00a004024000010900
1140 DATA 000000000000ffeffe000000000000
1150 DATA 880c00e00f10f80fc0fe0ff0ffe77e
1160 DATA 7c07c27807c06027023c03c83c23c0
1170 DATA dd8ffee7effeffe7feffeffebf6f9e
1180 DATA c08c080000000040000000000c02c02
1190 DATA 80c022000200000c02000800000e82
1200 DATA 7007087007024006000f00fc04002f0
1210 DATA RNCA,OCUC,CWPV,YGPV,JCNH,FQPV,DCDA,NCPF,RQEM,TKPI,RQUV,OQQP,JCPF
```

★影さん，とじ込みハガキのふりがなとはいったい何ですか？まさか山川という字が読めないのでは？（滋賀県彦根市・1組の学級委員長13才）……【影：それぐらい読めるぞ!!さんせんだろう!!編：またー，わざとらしく。】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

ディテール
detail



国谷　和人

★STORY

緑色の葉は，ドウちゃん( )の住み家だった。ここは，おいしい葉緑体も豊富だし静かだし，最高の住みごこちであった。ある日，恐ろしいバイキン( )が攻めてきた。ドウちゃんは唯一の武器，時限バクダンで葉を食べながらバイキンを消去するのだが……。

★HOW TO PLAY

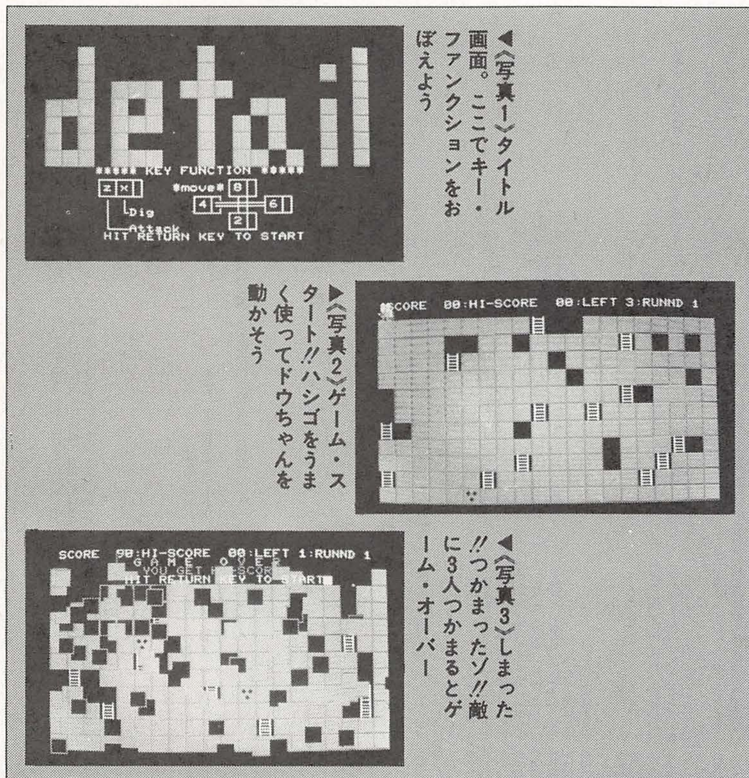
ドウちゃんは[8][2][4][6]で，上下左右に動きます。[Z]でバクダン，[X]で葉を食べることができます。葉緑体の入っている葉の中にドウちゃんは進むことができませんから一度[X]を押してドウちゃんの向いている方向の葉緑体を食べてから進みます。バイキンは葉緑体の有無にかかわらず動けます。ただし，■のようなところはドウちゃんもバイキンも動けません。

バクダンは[Z]でドウちゃんのいる場所に置けます。置くと2～3秒たってから爆発します。このとき1マス以内近づいているとドウちゃんもバイキンも死にます。また，爆発前のバクダンにバイキンが当たるとバイキンが死にます。

バイキンは，一度死ぬと抵抗力がついて，2面からは2回，3面目からは3回(5面以後は5回)やっつけないと死にません。さあ！リターン・キーを押しなさい。

★ABOUT LIST

プログラムは，電波新聞社発行のマイコン誌1984年7月号（ずいぶん昔だな)の470ページに載っているグラフィック・キャラクタ・ツールを使っています。これは，使ってみなければわからないと思いますが，かなり使いやすく，表示が速いです。さあ，これを使ってyouも投稿しよう。



◀〈写真1〉タイトル画面。ここでキー・ファンクションをおぼえよう

▶〈写真2〉ゲーム・スタート!!ハシゴをうまく使ってドウちゃんを動かそう

◀〈写真3〉しまった!!つかまったゾ!!敵に3人つかまるとゲーム・オーバー

detailのプログラム・リスト

```
10 'K.k soft (c) '86,4
20 CLEAR 100,&HCEFF:DEFUSR=&HCF00:GOTO 780
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7,32,0
40 CLEAR:CMD SCREEN 2,0,7:DEFINT A-Z
50 DIM P(20,15),M(2),N(2),O(2)
60 FOR I=0 TO 19:P(I,0)=1:NEXT
70 S=0:R=3:RO=0:GOSUB 1110
80 FOR I=0 TO 1:IF RO<=5 THEN O(I)=RO:NEXT ELSE O(I)=5:NEXT
90 FOR I=0 TO 1:M(I)=RND(1)*19:N(I)=11:NEXT
100 CMD CLS 3:FOR YY=1 TO 11:FOR XX=0 TO 19:P(XX,YY)=2:XY=2:GOSUB 770:NEXT:NEXT
110 XY=5:FOR I=0 TO RND(1)*5+15:XX=RND(1)*19:YY=RND(1)*10+1:P(XX,YY)=5:GOSUB 770
:NEXT
120 XY=4:FOR I=0 TO RND(1)*5+10:XX=RND(1)*19:YY=RND(1)*10+1:P(XX,YY)=4:GOSUB 770
:NEXT
130 XY=1:FOR I=0 TO RND(1)*5+15:XX=RND(1)*19:YY=RND(1)*9+1:P(XX,YY)=1:GOSUB 770:
NEXT
140 B=0:X=0:Y=0:Z=1
150 LOCATE 0,0:COLOR 7:PRINTUSING "SCORE###0:HI-SCORE###0:LEFT #:RUNND #";S,HS,R
,RO+1;
160 K0=INP(0):K1=INP(1):X1=X:Y1=Y
170 LOCATE 0,0:COLOR 7:PRINTUSING "SCORE###0";S
180 P1=P(X,Y+1):P=P(X,Y)
190 IF INP(5)=251 AND B=0 THEN B=6:BX=X:BY=Y
```

★復活しろ！FM8，SMC，パソピア。P8はまだガンバッテルぞ!!（愛知県名古屋・元パソピア・ユーザー14才）……【Dr.D：そういうわけだ，がんばってほしい。影：なげやりな言いかた。Dr.D：暑いだけだ。】

★DANGEROUS ZONE

"ドウちゃん"という名前は，私のかよっている高校(富山県立高岡高校)の2年1組の○○くんの，中学校のときのあだ名です。べつにこのキャラクターにつける理由はありませんが，適当な名前がないから"ドウちゃん"としときました。今，"ドウちゃん"シリーズNo.2を考えております。勉強がbusyだから，できるかどうかわかりませんが。しかし，勝手に名前をおかりして悪いなあと思うからあやまっておきます。"畑くんゴメン"。

★FINAL

この誌面を借りて言わなければならないことがあります。「輝彦金をかえして！」

★


```
200 IF P1=1 AND (P=1 OR P1=5) THEN Y=Y+1:GOTO 300
210 IF INP(5)=254 THEN 690
220 KK=-(K0=239)-(K0=191)*2-(K0=251)*3-(K1=254)*4
230 ON KK GOTO 240,250,260,270:GOTO 280
240 IF X>0 THEN Z=1:X=X-1:GOTO 290 ELSE 290
250 IF X<19 THEN Z=2:X=X+1:GOTO 290 ELSE 290
260 IF Y<11 THEN Z=3:Y=Y+1:GOTO 290 ELSE 290
270 IF P=1 THEN 290
280 IF Y>0 AND K1=254 THEN Z=4:Y=Y-1
290 P=P(X,Y):IF P=2 OR P=4 THEN X=X1:Y=Y1:GOTO 310
300 XY=P(X1,Y1):XX=X1:YY=Y1:GOSUB 770
310 XY=Z+5:XX=X:YY=Y:GOSUB 770
320 IF B>0 THEN 590
330 K=-SGN(RND(1)<.5):IF O(K)<0 THEN 160
340 K1=P(M(K),N(K)):M1=M(K):N1=N(K)
350 IF K1=2 THEN IF RND(1)<.6 THEN 370
360 IF RND(1)>.4 THEN 380
370 M(K)=M(K)+SGN(RND(1)<.5)*2+1:N(K)=N(K)+SGN(RND(1)>.5)*2+1:GOTO 390
380 M(K)=M(K)-SGN(M(K)-X):N(K)=N(K)-SGN(N(K)-Y)
390 IF M(K)<0 OR N(K)<0 OR M(K)>19 OR N(K)>11 THEN M(K)=M1:N(K)=N1
400 P=P(M(K),N(K)):IF P=4 THEN M(K)=M1:N(K)=N1
410 XX=M1:YY=N1:XY=P(M1,N1):GOSUB 770
420 XX=M(K):YY=N(K):IF P=2 THEN XY=10 ELSE XY=11
430 GOSUB 770:IF M(K)=BX AND N(K)=BY AND B>0 THEN GOSUB 670:XY=12:GOSUB 770:O(K)
=O(K)-1:B=0:S=S+5+RND(1)*(RO*10):IF O(K)>=0 THEN 420
440 IF O(0)<0 AND O(1)<0 THEN 550
450 IF M(1)=X AND N(1)=Y AND O(1)>=0 THEN 480
460 IF M(0)=X AND N(0)=Y AND O(0)>=0 THEN 480
470 GOTO 160
480 XX=X:YY=Y:GOSUB 670:GOSUB 670
490 R=R-1:IF R>0 THEN FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 90
500 FOR I=1 TO 9:LOCATE I*2+7,1:COLOR RND(1)*6+1
510 FOR J=0 TO I*30+10:NEXT:PRINT MID$("GAME OVER",I,1);:BEEP1:BEEP0:NEXT
515 FOR I=1 TO 18:XY=1:XX=I:YY=1:GOSUB 770:NEXT
520 I=0:IF S>HS THEN HS=S:LOCATE 10,2:PRINT "YOU GET HI-SCORE";
530 LOCATE 8,3:COLOR 7:PRINT "HIT RETURN KEY TO START";:DEFSNG A-Z
535 XX=RND(1)*21:YY=RND(1)*12:XY=RND(1)*4+1:GOSUB 770
540 I=I+1:IF INKEY$<>CHR$(13) AND I=<2000 THEN 535 ELSE 40
550 FOR I=1 TO 11:LOCATE I*2+7,1:COLOR RND(1)*6+1
560 FOR J=0 TO I*20+10:NEXT:PRINT MID$("ROUND CLEAR",I,1);:BEEP1:BEEP0:NEXT
570 FOR I=0 TO 1000:NEXT
580 S=S+RO+1:RO=RO+1:GOTO 80
590 B=B-1:XX=BX:YY=BY:IF B=3 THEN 610
600 XY=13:GOSUB 770:BEEP1:BEEP0:GOTO 330
610 GOSUB 670
620 IF ABS(X-BX)<=1.5 AND ABS(Y-BY)<=1.5 THEN 480
630 IF ABS(M(0)-BX)<=1.5 AND ABS(N(0)-BY)<=1.5 AND O(0)>=0 THEN O(0)=O(0)-1:XX=M
(0):YY=N(0):XY=12:GOSUB 770:O=O(0):K=0:GOTO 660
640 IF ABS(M(1)-BX)<=1.5 AND ABS(N(1)-BY)<=1.5 AND O(1)>=0 THEN O(1)=O(1)-1:XX=M
(1):YY=N(1):XY=12:GOSUB 770:O=O(1):K=1:GOTO 660
650 GOTO 330
660 S=S+5+RND(1)*(RO*10):IF O>=0 THEN 420 ELSE 440
670 XY=12:GOSUB 770:FOR I=0 TO 10:BEEP1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP0:NEXT
680 XY=P(BX,BY):GOSUB 770:RETURN
690 ON Z GOTO 700,710,720,730
700 X2=X-1:Y2=Y:GOTO 740
710 X2=X+1:Y2=Y:GOTO 740
720 X2=X:Y2=Y+1:GOTO 740
730 X2=X:Y2=Y-1
740 IF X2<0 OR X2>19 OR Y2<0 OR Y2>11 THEN 310
750 IF P(X2,Y2)=2 THEN P(X2,Y2)=3:S=S+1:XX=X2:YY=Y2:XY=3:GOSUB 770:BEEP1:BEEP0
760 GOTO 310
770 POKE &HDF00,XX*4:POKE &HDF01,YY*4:POKE &HDF02,XY:A=USR(0):RETURN
780 FOR D%=&HCF00 TO &HCF60:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE D%,A:NEXT D%
790 READ A:IF A=999 THEN 30
800 PO=&HD000+64*(A-1):FOR D%=PO TO PO+63:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE D%,A:NEXT
D%:GOTO 790
810 DATA f3,3a,0,df,67,3a,1,df,6f,3a,2,df,cd,11,cf,fb,c9,e5,1e,40,3d,67,16,0,6a,
6,8,29,30,1,19,10
820 DATA fa,11,0,d0,19,eb,e1,d5,4c,7d,21,0,0,11,40,1,6,8,29,87,30,1,19,10,f9,11,
0,80,19,6,0,9
830 DATA d1.eb.3e,0,d3,5c,3e,10,1,4,0,ed,b0,22,33 df,1,4c,0,eb,9,eb,2a,33,df,d6,
1,c2,48,cf,d3,5f,c9
840 DATA 2 ,55,55,55,55,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA
,A9,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9
850 DATA6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9,
6A,AA,AA,A9,55,55,55,55
860 DATA 3 ,55,55,55,55,40,0,0,1,40,0,0,1,40,0,0,1,40,0,0,1,40,0,0,1,40,0,0,1,40
,0,0,1
870 DATA40,0,0,1,40,0,0,1,40,0,0,1,40,0,0,1,40,0,0,1,40,0,0,1,40,0,0,1,55,55,55,
55
880 DATA 4 ,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
890 DATAAA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,
AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
900 DATA 5 ,3,0,0,C0,3,0,0,C0,3,FF,FF,C0,3,0,0,C0,3,0,0,C0,3,FF,FF,C0,3,0,0,C0,3
,0,0,C0
910 DATA3,FF,FF,C0,3,0,0,C0,3,0,0,C0,3,FF,FF,C0,3,0,0,C0,3,0,0,C0,3,FF,FF,C0,3,0
,0,C0
920 DATA 6 ,0,F0,3C,0,3,FC,FF,0,3,3C,CF,0,3,3C,CF,0,3,3C,CF,0,3,FC,FF,0,3,FC,FF,
0,0,FA,BC,F0
930 DATA0,AA,A8,F0,35,5A,AA,F0,35,5A,A6,F0,2,AA,A9,F0,2,AA,55,F0,0,20,20,0,0,20,
20,0,A,A0,2A,80
940 DATA 7 ,0,3C,F,0,0,FF,3F,C0,0,F3,3C,C0,0,F3,3C,C0,0,F3,3C,C0,0,FF,3F,C0,0,FF
,3F,C0,F,3E,AF,0
950 DATAF,AA,AA,0,F,AA,95,5C,F,9A,95,5C,F,6A,AA,80,F,55,AA,80,0,8,8,0,0,8,8,0,2,
A8,A,A0
960 DATA 8 ,0,F0,F,0,3,FC,3F,C0,3,FC,3F,C0,3,FC,3F,C0,3,CC,33,C0,3,CC,33,C0,3,C,
30,C0,0,FA,AF,0
970 DATA0,AA,AA,0,6,A9,6A,90,12,A9,6A,84,42,A9,6A,81,12,A9,6A,84,4,B,E0,10,0,8,2
0,0,2,A9,2A,A0
980 DATA 9 ,0,F0,F,0,3,C,30,C0,3,CC,33,C0,3,CC,33,C0,3,FF,FF,C0,3,FD,7F,C0,3,FD,
7F,C0,0,F9,6F,0
990 DATA0,A9,6A,0,6,A9,6A,90,12,AA,AA,84,42,AA,AA,81,12,AA,AA,84,4,8,20,10,0,8,2
0,0,2,A8,2A,A0
1000 DATA 10 ,55,55,55,55,6A,AA,AA,A9,6A,AA,AA,A9,6A,A,A0,A9,68,2,80,29,68,2,80,
29,6A,A,A0,A9,6A,AA,AA,A9
1010 DATA6A,AA,AA,A9,6A,A8,2A,A9,6A,A0,A,A9,6A,A0,A,A9,6A,A8,2A,A9,6A,AA,AA,A9,6
A,AA,AA,A9,55,55,55,55
1020 DATA 11 ,0,0,0,0,3,FF,FF,C0,F,FF,FF,F0,3F,F,F0,FC,3C,3,C0,3C,3C,3,C0,3C,3F,
F,F0,FC,3F,FF,FF,FC
1030 DATA3F,FF,FF,FC,3F,FC,3F,FC,3F,F0,F,FC,3F,F0,F,FC,3F,FC,3F,FC,F,FF,FF,F0,3,
FF,FF,C0,0,0,0,0
1040 DATA 12 ,50,1,40,5,54,1,40,15,15,1,40,54,5,41,41,50,1,51,45,40,0,51,45,0,0,
0,0,0,55,50,5,55
1050 DATA55,50,5,55,0,0,0,0,0,51,45,0,1,51,45,40,5,41,41,50,15,1,40,54,54,1,40,1
5,50,1,40,5
1060 DATA 13 ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3F,FC,0,0,C0,3,0,3,F,F0,C0,C,30,C,30,C,C
3,C3,30
1070 DATAC,C3,C3,30,C,30,C,30,3,F,F0,C0,0,C0,3,0,0,3F,FC,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
1080 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1090 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1100 DATA 999
1110 RESTORE 1240:CMD CLS 3:FOR YY=0 TO 6:FOR XX=0 TO 19
1120 READ A:IF A=1 THEN XY=2:GOSUB 770
1130 NEXT:NEXT:COLOR 7
1140 LOCATE 5,14:PRINT "***** KEY FUNCTION *****"
1150 LOCATE 5,15:PRINT " ┌─┬─┬┐          ┌─┬┐"
1160 LOCATE 5,16:PRINT "│z│x││   *move*│8││"
1170 LOCATE 5,17:PRINT " └─┴─┴┘     ┌─┬┐└┬┴┘┌─┬┐"
1180 LOCATE 5,18:PRINT "  │ │      │4│══╪══│6││"
1190 LOCATE 5,19:PRINT "  │ └Dig   └─┴┘┌┴┬┐└─┴┘"
1200 LOCATE 5,20:PRINT "  │              │2││"
1210 LOCATE 5,21:PRINT "  └──Attack      └─┴┘"
1220 LOCATE 5,22:PRINT " HIT RETURN KEY TO START"
1230 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1230
1240 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0
1250 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0
1260 DATA 0,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0
1270 DATA 1,1,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,1,1,0,0,1,0,1,0
1280 DATA 1,0,1,0,1,1,1,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0
1290 DATA 1,0,1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0
1300 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0
```

★X68000を買ったという声をよく聞く。私の友人も4人買ったし，今後買う予定と言ってる人もたくさんいる。しかし，8[redacted]Aは何も話題にのぼらない。SHARPの勝ち(大阪府堺市・OKAKI 15才)……**【編集長：ウーム…２字抹消。】**

PC-8001mKⅡSR(N80SR-BASIC)用

WARP(ワープ) DOOR(ドア)

西本　正一



STORY

WARP君はギャングのアジトに閉じ込められてしまった。WARP君は脱出しようとしたがこのアジトには階段やハシゴはまったくない。そのかわりに空間のずれを利用したワープドアがある。

WARP君はワープドアを利用して鍵を集めアジトを脱出しようとしたが……。

HOW TO PLAY

RUNするとデモがはじまり，スペース・キーでスタートします。

④⑥でWARP君(プレイヤー）を左右に動かし，画面のキーを全部拾ってください。キーを全部拾うとEXITドアが出現するので脱出してください。ドアからでるとラウンド・クリアです。

キーや宝石を拾うにはその上に重なって，⑤を押してください。ワープする場合やEXITドアからでる場合も同じ操作をします。

スペース・キーを押すと自分の持っている宝石を進行方向に投げて，敵をやっつけることができます。しかし，宝石の数が0になると投げることはできません。

必勝法

ワープドアの行き先は決まっているので，それをおぼえればかなり楽になります。そしてできるだけ宝石を集めておくと，敵に追い込まれたときや，はさまれたときなどに逃げることができます。宝石を10個集めるとWARP君が1人増えますが，宝石は3個にもどります。

ワープドアの前でじっとしていると，ワープしてくる敵とぶつかることがあるのであまりドアの前にいないほうがいいでしょう。

GAME OVER

WARP君は，敵にぶつかるとミスになり，WARP君が1人減ります。そして，WARP君がなくなるとゲーム・オーバーになります。

プログラムと改造について

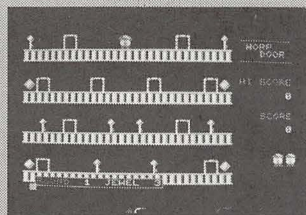
プログラムは，オールBASICです。データの処理のためにプログラムがとても長くなってしまいました。

配列変数は二つ用意してあります。一つはワープドアと行き先，キーや宝石などを示しています。もう一つはWARP君と敵の位置を示します。

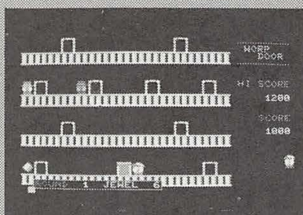
改造についてですが，プログラムは一部を除いてそんなにむずかしいことはやっていないので改造は簡単にできると思います。画面データはちょっとややこしいですが解析して改造してみるのもおもしろいと思います。

最後に

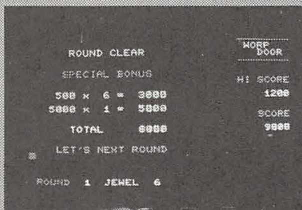
最初このプログラムには“BURGLAR BOSS”というキャラクターがでてくるはずでしたが，このキャラがでるととにかく遅くなる！ということでカットしました。



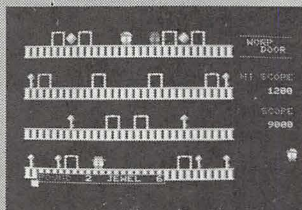
◀《写真1》ゲーム・スタート!!すべてのカギを取って脱出だ!!



◀《写真2》カギを全部集めるとワープドアがでてくる。これに入れ!!



◀《写真3》やった!!ラウンド・クリアだ。ボーナス得点が入る



◀《写真4》2面は，ドアの数が増えている。ワープドアの行き先をはやくつかめ!!

★8月号の広告を見てください。受験生の私にとって，河合塾の広告はスバラシイと思った!?（受知県春日井市・すばる・ゆずりは18才）…【編：講習会に参加したとしても，そこでベーマガは読まないこと。勉強，勉強。】

WARP DOORのプログラム・リスト

```
100 '                   WORP  DOOR
110 '        |1987 PROGRAM by S.Nishimoto / For PC-8001mk2SR|
120 '
130 ' ==========        INITIALIZE         ==========
140 DEFINT A-Z
150 DIM CR(299),MP(14,3),TM(14,3),DX(12),DY(12),D2(12,2),D3(12,2),D4(12,2)
160 RESTORE 2150
170   FOR I=0 TO 299:READ A$:CR(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
180 RESTORE 2460
190   FOR I=0 TO 2
200   READ F1(I)
210   FOR J=0 TO 3:READ FD$(J,I):NEXT
220   READ D1(I)
230   FOR J=1 TO D1(I):READ D2(J,I),D3(J,I),D4(J,I):NEXT
240   NEXT
250 SC=0:HI=0
260 GOSUB 1690:GOSUB 1970
270 ' ==========          START            ==========
280 JP=3:RO=1:RR=0:PL=3:SC=0
290 GOSUB 1750:GOSUB 1830
300 COLOR 4:LOCATE 9,9:PRINT "ROUND ";:COLOR 7:PRINT RO
310 FK=F1(RR)
320   FOR W1=0 TO  3:FP$=FD$(W1,RR)
330   FOR W2=0 TO 14
340   WM=VAL(MID$(FP$,W2+1,1))
350    IF WM<>0 THEN MP(W2,W1)=12+WM
360   NEXT:NEXT
370 DK=D1(RR)
380   FOR W=1 TO DK:DX(W)=D2(W,RR):DY(W)=D3(W,RR):DJ=D4(W,RR)
390   MP(DX(W),DY(W))=DJ
400   PUT@(DX(W)*16,DY(W)*48+16),CR(150),PSET
410   NEXT
420 FOR W1=0 TO 3:FOR W2=0 TO 14
430  IF MP(W2,W1)=13 THEN PUT@(W2*16,W1*48+16),CR(200),PSET
440  IF MP(W2,W1)=14 THEN PUT@(W2*16,W1*48+16),CR(250),PSET
450 NEXT:NEXT
460 '
470 KK=0
480 CLS :SCREEN ,,0,3
490 GOSUB 1750 :GOSUB 1830 :GOSUB 1890 :GOSUB 1670
500 PLAY "t255@0132"
510 FOR I=0 TO 80 STEP 2
520 PUT@(112,16),CR,PSET:PLAY "n=i;":LINE(112,16)-(127,31),0,BF
530 NEXT
540 ' ==========           MAIN            ==========
550 IP=INP(0)
560 IF IP=255 GOTO 610
570 LINE(X*16,Y*48+16)-(X*16+15,Y*48+31),0,BF
580 TM(X,Y)=0
590 XX=(IP=239ANDX>0)-(IP=191ANDX<14)
600 X=X+XX
610 PUT@(X*16,Y*48+16),CR,PSET
620 IF TM(X,Y)>1 GOTO 1290
630 TM(X,Y)=1
640 IF IP=223 AND MP(X,Y)<>0 THEN GOSUB 670
650 IF INP(9)=191 AND JP<>0 THEN GOSUB 1070
660 GOTO 880
670 ' ==========          SERCH            ==========
680 AP=MP(X,Y)
690 IF AP<=12 GOTO 810
700 SCREEN ,,1:LINE(X*16,Y*48+16)-(X*16+15,Y*48+31),0,BF:SCREEN ,,0
710 PLAY "@18v10l64ceg"
720 IF AP=14 THEN JP=JP+1:SC=SC+20:GOSUB 1840:GOTO 780
730 IF AP=15 GOTO 1500
740 KK=KK+1 :SC=SC+5:GOSUB 1830
750 IF KK<FK GOTO 780
760 MP(7,3)=15
770 SCREEN ,,1:LINE(112,160)-(127,175),1,BF:PUT@(112,160),CR(150):SCREEN ,,0
780 MP(X,Y)=0
790 IF JP=11 THEN JP=3:PL=PL+1:SC=SC+500:GOSUB 1840:GOSUB 1890
800 RETURN
810 ' ==========            WARP          ==========
820 LINE(X*16,Y*48+16)-(X*16+15,Y*48+31),0,BF
830 TM(X,Y)=0
840 X=DX(AP):Y=DY(AP)
850 TM(X,Y)=1
860 CIRCLE(X*16+8,Y*48+24),5,6
870 RETURN
880 ' ==========          BURGLAR         ==========
890 LINE(TX(T)*16,TY(T)*48+16)-(TX(T)*16+15,TY(T)*48+31),0,BF
900 TM(TX(T),TY(T))=0
910 IF TX(T)+TT(T)<0 OR TX(T)+TT(T)>14 THEN TT(T)=TT(T)*-1
920 TX(T)=TX(T)+TT(T)
930 PUT@(TX(T)*16,TY(T)*48+16),CR(50),PSET
940 IF TM(TX(T),TY(T))=1 THEN GOSUB 1290
950 TM(TX(T),TY(T))=2+T
960 IF RND(1)*10<5 THEN GOSUB 990
970 T=T+1:IF T=2 THEN T=0
980 GOTO 550
990 ' ==========       BURGLAR WARP       ==========
1000 IF MP(TX(T),TY(T))=>13 OR MP(TX(T),TY(T))=0 GOTO 1060
1010 LINE(TX(T)*16,TY(T)*48+16)-(TX(T)*16+15,TY(T)*48+31),0,BF
1020 TM(TX(T),TY(T))=0
1030 WW=MP(TX(T),TY(T)): TX(T)=DX(WW):TY(T)=DY(WW)
1040 CIRCLE(TX(T)*16+8,TY(T)*48+24),5,2
1050 TM(TX(T),TY(T))=2+T
1060 RETURN
1070 ' ==========           JEWEL          ==========
1080 JX=X :IF XX=0 THEN XX=-1
1090 LINE(JX*16,Y*48+16)-(JX*16+15,Y*48+31),0,BF
1100 JX=JX+XX
1110 IF JX<0 OR JX>14 GOTO 1160
1120 PUT@(JX*16,Y*48+16),CR(250),PSET
1130 PUT@(X*16,Y*48+16),CR,PSET
1140 IF TM(JX,Y)>1 THEN GOSUB 1180
1150 GOTO 1090
1160 JP=JP-1:GOSUB 1840
1170 RETURN
1180 ' ==========       BURGLAR DOWN       ==========
1190 RN=TM(JX,Y)-2
1200 TM(TX(RN),TY(RN))=0
1210 PLAY "t160@18132"
1220 LINE(JX*16,Y*48+16)-(JX*16+15,Y*48+31),6,BF :PLAY "cg"
1230 LINE(JX*16,Y*48+16)-(JX*16+15,Y*48+31),0,BF
1240 SC=SC+10:GOSUB 1840
1250 TX(RN)=RND(1)*13+1:TY(RN)=RND(1)*4
1260 IF Y=TY(RN) GOTO 1250
1270 CIRCLE(TX(RN)*16+8,TY(RN)*48+24),5,2
1280 RETURN
1290 ' ==========           DOWN           ==========
1300 PLAY "t160@18132"
1310 FOR W=0 TO 10
1320 PUT@(X*16,Y*48+16),CR,PSET                   :COLOR=(0,2) :PLAY "e"
1330 LINE(X*16,Y*48+16)-(X*16+15,Y*48+31),0,BF:COLOR=(0,0) :PLAY "c"
1340 NEXT
1350 TM(X,Y)=0
```

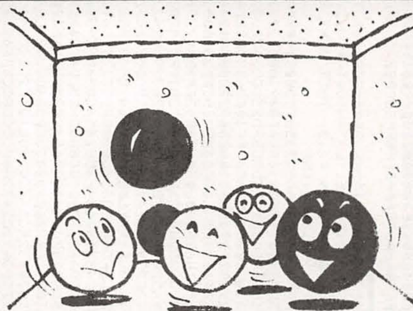
★「この敵キャラがいいわね」と貴女が言ったから，７月８日はドラスピ記念日。(東京都・世田谷区・**天野純一17才**)……【**影**：でも「この敵っこキャラば，エーがすな」なんて言われてみんしゃい。**編**：どこの地方の言葉？】

```
1360 PL=PL-1:GOSUB 1890
1370 IF PL=0 GOTO 1440
1380 FOR I=0 TO 1
1390 TM(TX(I),TY(I))=0
1400 LINE(TX(I)*16,TY(I)*48+16)-(TX(I)*16+15,TY(I)*48+31),0,BF
1410 NEXT
1420 GOSUB 1670
1430 GOTO 500
1440 ' ════════════════    GAME  OVER    ════════════════
1450 LINE(70,74)-(161,93),2,B:LINE(71,75)-(160,92),1,BF
1460 LOCATE 9,10:PRINT "GAME OVER"
1470 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1480 ERASE MP,TM :DIM MP(14,3),TM(14,3)
1490 GOTO 260
1500 ' ════════════════   ROUND  CLEAR   ════════════════
1510 SCREEN ,,,0
1520 COLOR 6:LOCATE 6, 4:PRINT "ROUND CLEAR"
1530 PLAY "t25513200":FOR I=20 TO 80:PLAY "n=i;":NEXT
1540 COLOR 2:LOCATE 5, 7:PRINT "SPECIAL BONUS"
1550 COLOR 5:LOCATE 3,10:PRINT USING " 500 x ## = #####";JP,500*JP
1560         LOCATE 3,12:PRINT USING "5000 x ## = #####";RO,5000*RO
1570 COLOR 7:LOCATE 6,15:PRINT USING "TOTAL    #####";JP*500+5000*RO
1580 SC=SC+JP*50+500*RO
1590 ERASE MP,TM :DIM MP(14,3),TM(14,3)
1600 GOSUB 1830
1610 COLOR 4:LOCATE 4,18:PRINT "LET'S NEXT ROUND"
1620 PLAY "l8@0v10t160o4cceceeegeggbg>c1","l8@0v6t160o4eegeggbgbbebe1"
1630 FOR W=0 TO 5000:NEXT
1640 GOSUB 1690
1650 RO=RO+1:RR=RR+1:IF RR=3 THEN RR=0
1660 GOTO 290
1670 ' ════════════════    SUBROUTINE    ════════════════
1680 TX(0)=7:TY(0)=1:TT(0)=-1:TX(1)=7:TY(1)=3:TT(1)=-1:X=7:Y=0:RETURN
1690 ' ════════════════ SCREEN  INITIALIZE ════════════════
1700 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:SCREEN 0:SCREEN 2,0,1,0:WIDTH 40,25
1710 FOR WY=0 TO 3:FOR WX=0 TO 14
1720 PUT@(WX*16,WY*48+32),CR(100),PSET
1730 NEXT:NEXT
1740 RETURN
1750 ' ════════════════      SCREEN      ════════════════
1760 COLOR 2:LOCATE 30, 2:PRINT "─────────":LOCATE 30, 5:PRINT "─────────"
1770 COLOR 6:LOCATE 31, 3:PRINT "WORP"     :LOCATE 33, 4:PRINT "DOOR"
1780 COLOR 4:LOCATE 30, 8:PRINT "HI SCORE":LOCATE 33,13:PRINT "SCORE"
1790 LINE(14,182)-(161,193),4,B:LINE(15,183)-(160,192),0,BF
1800 COLOR 2:LOCATE  1,23:PRINT "ROUND"
1810 COLOR 5:LOCATE 11,23:PRINT "JEWEL"
1820 RETURN
1830 ' ════════════════    SCREEN SUB    ════════════════
1840 COLOR 7
1850   LOCATE 32,10:PRINT USING "######";HI*10
1860   LOCATE 32,15:PRINT USING "######";SC*10
1870   LOCATE  7,23:PRINT USING "##";RO:LOCATE 17,23:PRINT USING "##";JP
1880   RETURN
1890 SCREEN ,,0
1900   LINE(255,152)-(318,167),0,BF
1910   IF PL=0 GOTO 1960
1920   WW=PL-1:IF PL>4 THEN WW=3
1930   FOR W=WW TO 0 STEP -1
1940   PUT@(303-W*16,152),CR,PSET
1950   NEXT
1960   RETURN
1970 ' ════════════════       DEMO       ════════════════
1980 SCREEN ,,0,0 :COLOR=(3,0)
1990 PUT@(112,16),CR:PUT@(16,112),CR(50):PUT@(208,112),CR(50)
2000 LINE(46,38)-(186,162),2,B:LINE(47,39)-(185,161),3,BF
2010 SCREEN ,,,3
2020 IF SC>HI THEN HI=SC
2030 COLOR 6:LOCATE  5, 6:PRINT "*** WARP DOOR ***"
2040 COLOR 4:LOCATE  6, 9:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 9,11:PRINT "SCORE"
2050 COLOR 7:LOCATE 15, 9:PRINT USING "######";HI*10
2060         LOCATE 15,11:PRINT USING "######";SC*10
2070 COLOR 2:LOCATE  5,14:PRINT "PUSH [SPACE] KEY!"
2080 COLOR 5:LOCATE  5,17:PRINT "Program by":LOCATE 11,19:PRINT "S.Nishimoto"
2090 LINE@ 14,1
2100 IF INKEY$<>" " GOTO 2100
2110 CLS 3
2120 SCREEN ,,1,0 :COLOR=(3,3)
2130 RETURN
2140 ' ════════════════  CHARACTER DATA  ════════════════
2150 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,C007,0000,C007,F007,0078 :' PLAYER
2160 DATA F007,F801,00FE,F801,3C00,C0FF,3C00,0000,FE7F,0000
2170 DATA 701C,701C,F83F,F83E,F83E,F83F,F83E,F83E,F83F,783C
2180 DATA 783C,783D,F83E,F83E,F83F,701C,701C,F83F,0000,0000
2190 DATA F01F,3018,0000,C007,0000,F01E,0000,0000,F83E,0000
2200 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,F01F,0000,0000,F01F,0000 :' BURGLAR
2210 DATA 0000,F01F,0000,0000,F01F,F01F,F01F,FFFF,0000,0000
2220 DATA 701C,8823,701C,F83E,0001,F83E,F83E,0001,F83E,783C
2230 DATA 783D,783C,F83E,F83F,F83E,701C,F83F,701C,0000,F01F
2240 DATA 0000,3018,C007,0000,0000,0000,F01E,0000,0000,F83E
2250 DATA 0010,0010,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,3838,7E7E :' FLOOR
2260 DATA 7C7C,3838,7E7E,7C7C,3838,7E7E,7C7C,3838,7E7E,7C7C
2270 DATA 3838,7E7E,7C7C,3838,7E7E,7C7C,3838,7E7E,7C7C,3838
2280 DATA 7E7E,7C7C,3838,7E7E,7C7C,3838,7E7E,7C7C,FFFF,FFFF
2290 DATA FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2300 DATA 0010,0010,E427,FFFF,E427,E7E7,1FF8,E7E7,07E0,0000 :' DOOR
2310 DATA 07E0,03C0,0000,0000,0280,03C0,03C0,0280,03C0,03C0
2320 DATA 0280,03C0,03C0,0000,03C0,0000,0280,03C0,03C0,0280
2330 DATA 03C0,03C0,0280,03C0,03C0,0000,03C0,0000,0280,03C0
2340 DATA 03C0,0280,03C0,03C0,0280,03C0,03C0,0280,03C0,03C0
2350 DATA 0010,0010,8001,0000,8001,C003,0000,C003,E007,8001 :' KEY
2360 DATA C007,B00F,C003,800F,300F,C003,000F,6006,8001,0000
2370 DATA C003,8001,8001,8001,0001,8001,8001,0001,8001,8001
2380 DATA 0001,8001,8001,0001,8001,E001,0001,E001,8001,0001
2390 DATA 8001,E001,0001,E001,8001,0001,8001,8001,0001,8001
2400 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,8001,0000 :' JEWEL
2410 DATA 8001,C003,0000,C003,E007,0000,E007,F00F,C003,F00F
2420 DATA D81F,C007,F01F,DC3F,C007,E03F,9C3F,8007,E03F,181F
2430 DATA 0007,E01F,300C,0000,C00F,E007,0000,0006,C003,0000
2440 DATA 0000,8001,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2450 ' ════════════════    ROUND DATA    ════════════════
2460 DATA  8, 100000000000001,200000000000002,010000101000010,200001000100002
2470 DATA 10, 3,0,6,11,0,4,1,1,9,5,1,7,9,1,2,13,1,10,3,2,5,11,2,3,1,3,1,13,3,7
2480 DATA  8, 000200000002000,100000000000001,000100000001000,101000000000101
2490 DATA 12, 2,0,6,4,0,7,10,0,5,12,0,6,1,1,2,5,1,3,9,1,4,13,1,9,6,2,2,8,2,12
2500 DATA     3,3,4,11,3,3
2510 DATA 10, 100000000000001,010002000200010,001000101000100,000100000001000
2520 DATA 11, 1,0,5,13,0,8,7,1,10,0,2,1,3,2,2,5,2,2,9,2,3,11,2,1,14,2,2,4,3,1
2530 DATA     10,3,9
2540 END
```

★やった！ダライアスの㊙を発見したぞ。まず，プレイしたら，きょう体をけってみよう。一言メッセージがでてきて，ゲーム・オーバーになるぞ。(東京都府中市・でーもん17才)……【編：そういうのは㊙といいます。】

PC-8801シリーズ(N88-BASIC V1モード)用

カラフルボール



横堀　伸也

★STORY

おっ，向こうからころがってくるボールは何だ？ 水色，赤，緑，そうだ！ カラフル・ボールだ!!

★遊びかた

自分のキャラ（はじめに左上にでてくる)は，[8][2][4][6]で上下左右，スペース・キーで，ブロックを飛ばすことができます。ブロックをボールにぶつけたとき，ブロックとボールが共に同じ色なら，ボールは変色していきます。水色，赤，緑の順で変色していきます。緑のときは，ぶつけるとボールは消えます。すべてのボールを消すと，つぎのステージへ行けます。

自分はタイムが0になったときと，タイムが1000以下のときボールに当たると減ります。これが0になるとゲーム・オーバーです。それとタイムが1000以上のとき，ボールに当たると，タイムがぐぐっと減るので気をつけてください。

CHECKER FLAG

編：このゲームは速い速い!!　さすがマシン語を多用したプログラムですね。

Dr.D：うーん，速いのは確かに認めるが，速さが裏目にでているのではないかな？　これではあまりにも速すぎてゲームになっていないゾ!!　これだけのプログラムを組める彼だから，今度は誰もが楽しめるゲームに挑戦してもらいたいものじゃな。

編：よろしくお願いします。

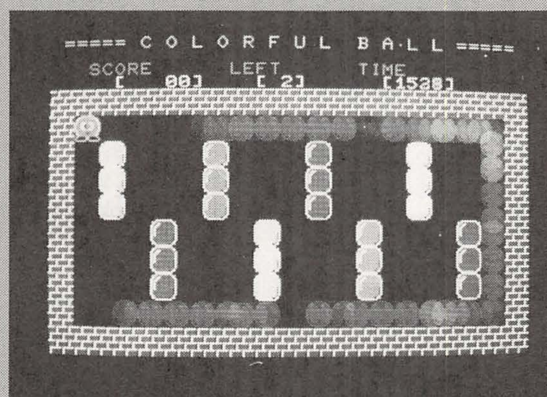
★プログラムについて

マシン語をかなり多く使っていますので，必ず実行する前にセーブしてください。

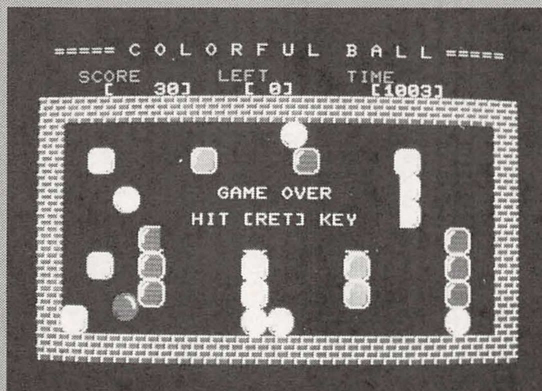


評…凝ってるネ(編)

by もず



◀《写真1》ゲーム・スタート!! なんと！ 速い速い!! す早いキー操作が必要だ!!



▶《写真2》わけがわからない間にゲーム・オーバーになってしまった

★このあいだ引きだしの奥からでてきたゲーム・ウォッチで遊んでいると夢中になり，ついに裏ワザまで発見してしまった。(大阪市・須軽門酢太15才)……【編：ゲーム・ウォッチって，ついつい熱中してしまうんですよね。】

```
1 '---------------------------------
2 '  カラフル ホ゛ール       For 8801-MK2
3 '      By S.Yokobori      1987.6
4 '---------------------------------
10 CLEAR,&HB6FF:DEF USR=&HBF46:DEF USR1=&H4290:DEF USR2=&HBF00:DEF USR3=&HC282
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DIM D(17,9),XY(12)
30 FOR I=&HB700 TO &HBC3F:POKE I,0:NEXT:FOR I=0 TO 17:POKE &HC502+I,0:NEXT
40 FOR I=0 TO 7:READ A:COLOR=(I,A):NEXT:DATA 0,5,2,6,4,4,7,7
50 GOSUB 490:GOSUB 650:A=USR2(0)
60 '▬▬▬▬▬▬▬
70 GOSUB 290:RESTORE 360:R=1:M=3:S=0
80 IF R=7 THEN R=1:RESTORE 290:GOSUB 310:ELSE GOSUB 310
90 CLS 3:Q=&HD000 :POKE &HC500,3:POKE &HC501,6
100 FOR I=0 TO 16:C=Q+I*32:FOR J=0 TO 7:B=D(I,J):LOCATE I*2+3,J*2+6:A=USR(B)
110 B=B+B:A=C+J+J:POKE A,B+(B<>0):POKE A+1,B:POKE A+16,B:POKE A+17,B+(B<>0)
120 NEXT J,I:FOR I=1 TO 6:A=&HCFCA+XY(I*2-1)*16+XY(I*2):POKE A+16,8:POKE A+17,7
130 POKE A,7:POKE A+1,8:POKE &HC4FF+I*3,XY(I*2-1):POKE &HC500+I*3,XY(I*2):NEXT
140 FOR I=1 TO 37 STEP 2:LOCATE I,4:A=USR(8):LOCATE I,22:A=USR(8):NEXT
150 FOR I=6 TO 20 STEP 2:LOCATE 1,I:A=USR(8):LOCATE 37,I:A=USR(8):NEXT
160 COLOR 6:LOCATE 2,0:PRINT "===== C O L O R F U L  B A L L ====="
170 COLOR 4:LOCATE 4,2:PRINT "SCORE       LEFT       TIME
180 COLOR 7:LOCATE 6,3:PRINT USING"[####0]    [##]       [    ]";S,M:K=6:T=2000
190 '
200 T=T-1:LOCATE 28,3:PRINT USING"####";T:IF T=0 THEN U=3:GOTO 220
210 U=USR3(0):IF U=0 GOTO 200
220 IF U=3 THEN 240
230 S=S+1:LOCATE 7,3:PRINT USING"####";S:K=K+(U=1):IF K=0 GOTO 260 ELSE 200
240 T=T-20:IF T<985 THEN BEEP:M=M-1:IF M=-1 THEN 270 ELSE 90
250 GOTO 200
260 FOR I=0 TO 25:GOSUB 290:NEXT:R=R+1:GOTO 80
270 LINE(170,80)-(470,125),0,BF:LOCATE 15,11:PRINT"GAME OVER":GOSUB 290
280 LOCATE 13,13:PRINT "HIT [RET] KEY";:IF INP(1)<>127 THEN 280 ELSE 70
290 BEEP 1:FOR J=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:RETURN
300 '▬▬▬▬▬▬ STAGES DATA ▬▬▬▬▬▬
310 READ A$:FOR I=0 TO 16:FOR J=0 TO 7 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+J/2+1,1))
320 D(I,J)=A AND 3:D(I,J+1)=(A AND 12)/4:NEXT J,I:READ A$:FOR I=1 TO 6
330 XY(I*2-1)=VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,1))*2+5
340 XY(I*2  )=VAL("&H"+MID$(A$,I*2  ,1))*2+4:NEXT:RETURN
350 '
360 DATA 00004500000000A20000CF00000000510000 8A00000000F30000450000000A20000
370 DATA 86A3C7E3F1F8
380 DATA 000045514001400140018AA280028002CFF3800280028AA24001400140014551 0000
390 DATA 253335C4C5C6
400 DATA 000040C301030403001080408002804 0C030804080028040001004030103 40C30000
410 DATA 7794D5D8F3F7
420 DATA 00004502440245020002 08A2080248A200004CF30C030CF30003450344034503 0000
430 DATA D6E6F4F5F6F8
440 DATA 00000000050C403C403C403C40C3000004100410800002000800 00AA080002008000
450 DATA 24477797C2F7
460 DATA 000045514011401140110000 8AA2020008000020 8AA20000CFF3C00303030CF00000
470 DATA A8B8C8D8E8F8
480 '▬▬▬▬▬▬ GRAPHIC DATA ▬▬▬▬▬▬
490 C=0:A=0:K=0:B=0:D=0:E=0:J=0:T=0:PRINT"WRITING GRAPHIC DATA":RESTORE 540
500 FOR I=0 TO 9:READ A$:READ T$:T=0:E=I*64+&HBC3F:FOR J=1 TO 64:B=0:D=3
510 A=VAL("&H"+MID$(A$,J,1)):T=T+A:C=1:FOR K=1 TO 4:IF A AND C THEN B=D OR B
520 D=D*4:C=C+C:NEXT:POKE J+E,B:NEXT:IF T$=RIGHT$(HEX$(T),2)THEN NEXT:RETURN
530 PRINT 540+I*10;"キ゛ョウ ニ ERROR カ゛ アリマス !!":BEEP:END
540 DATA 0FF03FFC7FFE7FFEFFFFFDBFFDBFFDBFFFFFFFFF7C3E7E7E3FFC418281817E7E,CD
550 DATA 0000000000000000006600C300C300C300660000003C0018000004182818 17E7E,A8
560 DATA 000007E01FF83FFC3FFC7DBE7DBE7DBE7FFE3FFC3C3C1E781FF8000000000000,E0
570 DATA F7F70404040404047F7F4040404040400F7F70404040404047F7F4040404040 40,10
580 DATA F7F7F7F7F7F7F7F77F7F7F7F7F7F7F7FF7F7F7F7F7F7F7F77F7F7F7F7F7F7F7F,C0
590 DATA F7F70404040404047F7F4040404040400F7F70404040404047F7F4040404040 40,10
600 DATA 1FF860064C02980 1B001A001A001A001A001A001800180018001400260061FF8,EE
610 DATA 00001FF833FC67FE4FFE5FFE5FFE5FFE5FFC5FFC7FFC7FFC7FFC3FF81FE00000,6D
620 DATA 0000000000E00030001800080000C000400040000000000000000000000000000,36
630 DATA 07E01FF83F1C7FCE7FE6FFF7FFF3FFFBFFFBFFFFFFFF5FFE5FFE27FC1FF807E0,C3
640 '▬▬▬▬▬▬ MACHINE LANGUAGE ▬▬▬▬▬▬
650 PRINT "WRITING MACHINE LANGUAGE":RESTORE 690;AD=&HBF00:FOR I=0 TO 28
660 READ A$:READ B$:T=0:FOR J=1 TO 64 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,J,2))
670 POKE AD,A:T=T+A:AD=AD+1:NEXT:IF B$=RIGHT$(HEX$(T),2) THEN NEXT:RETURN
680 PRINT 690+I*10;"キ゛ョウ ニ ERROR カ゛ アリマス !!":BEEP:END
690 DATA 3E06F5CD9CBF01400009EB21C0BDFE0438032140BE2235BFEDB0014000A7ED42,5A
700 DATA EDB0CD9CBF014000FE043802D6033D28030918FA110000EB091AB61223130D20,E8
710 DATA F8F13D20BDC97EED5B86EF435A50151DF3CD89BFCD9CBFD35CCD6ABFD35DCD6A,E2
720 DATA BFD35ECD6ABFD35FFBC9ED7386BF314C00ED5BBBBF01FF10EDA0EDA0EDA0EDA0,04
730 DATA EB39EB10F3310000C96A26002929292929291929010 0C00922BBBFC926006F29,C1
740 DATA 11A9BF195623666AC900B7C0B780B840B900BAC0BA80BB40BC00BD00003E0132,9C
750 DATA 93C2AF3294C2DB00F6AB47DB01A02F474F0F30080F0F30043EF0A04779070730,F5
760 DATA 0807073004 3E0FA047783292C22193C2352A00C5CDB8C0A72819FE04283F78A9,CD
770 DATA 4720EA3A93C2A728343A94C2A93294C24718DA78A9280857783294C24218CE3A,E7
780 DATA 94C2B1B928063A95C2B928DD793292C23295C2473E072100C5CD6EC0C9EB3E07,2B
790 DATA CD50BFC9E55CAF67572929292919 11CACF197EEBE1A7C9E54FCD44C0EB797723,90
800 DATA A72810C71110F0019712377E1C9F5C5E5AF5E2356CD50BFE1C178FE402814FE,CE
810 DATA 10280D23FE042804352B1808342B180435180134F15E2356CD50BFC93E06BC20,A0
820 DATA 02CB803E14BC2002CB903E03BD2002CBA03E23BDC0CBB0C9E5CD9CC00E01CB40,AD
830 DATA 20160E04CB5020320E10CB60203D0E40CB7020453E04E1C925CD44C020092CCD,4D
840 DATA 44C02023AFE1C90F381D18030F301807FE073E0238023E03E1C92424CD44C020,20
850 DATA EB2CCD44C028DD3E01E1C92DCD44C020D624CD44C028CD18EE2C2CCD44C020CC,CF
860 DATA 24CD44C028BE18DFCDBDBFDB09CB77C03A92C2472A00C5CDB8C0FE02C0CDC4C1,1C
870 DATA 41CDAFC1CDAFC12296C22A96C2CDB8C0A7201EC5CD44C0F53CCB2F08AFCD57C0,3D
880 DATA CDAFC1F1CD57C0082196C2CD6EC0C118D9FE03C0CD44C0C6064FCDAFC1CDAFC1,67
890 DATA CD44C0B9C0FE0B28183C3CCD57C03CCB2FF5EBD5AFCD50BFD1F12190C2360218,EA
900 DATA 0AAFCD57C0EB2190C23601CD50BFC978FE40280EFE102808FE04280225C924C9,08
910 DATA 2DC92CC9C53AC1E6F620D34006140EFF0D20FD10F93AC1E6E6DFD340C1C92102,7A
920 DATA C50606C5E5EB2196C23605EB7EA7C4FCC1E1CD68C2232323C110E8C95E235623,68
930 DATA E546EBCD44C02005E12B2B77C978A72002060 1EB2197C270EBCDB8C0A7201ECD,82
940 DATA 44C008AFCD57C0CDAFC108CD57C03CCB2FE1702B2BCD6EC0C9E13600C9EB2196,EB
950 DATA C23528F52197C246EB3E01B828163E04B8280D3E10B82804060418B7060118B3,00
960 DATA 06101 8AF06401 8AB3A00C5963CFE03D0233A01C5962B3CFE03D0EB2190C23603,10
970 DATA EBC9E52190C23600CD28C1CDDEC1E13600C90000000000000000000000000000,44
```

評…危ない危ない(つぐ美)



by バトルホークII

評…おつかれさま(編)



by スカイバード

★ピコレットのCMで，ブランコに乗った子供のアソコは，いつも花でかくされている。そんなことを見つけた僕は変態だろうか？（福岡県北九州市・**千雅大好き人間14才**）……【**影：その深い洞察力はまさに常人ではない。**】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88DISK BASIC V2モード)用

MUSIC BLOCK
(ミュージック ブロック)



中村　隆徳

STORY

あるところに，グリーンスライム君がいました。ある日，野原で昼寝をしていると，2人の人間につかまえられて，どこかへ連れていかれてしまいました。そこは，彼らの研究所で，彼らは，スライムの知能を調べる人たちだったのです。

HOW TO PLAY

このゲームは，一応，思考型ゲームです。各ラウンドのはじめに流れてくる曲が，このラウンドをクリアする条件のミュージックです。このミュージックを，画面上にある，ミュージック・ブロックで作って，赤色のドアに入ると，ラウンド・クリアとなります。

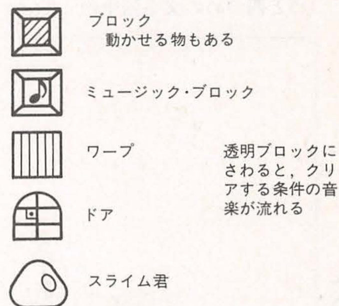
ミュージック・ブロックにさわると，そのブロックが持っている音が鳴り，画面右に少しの間，その音が表示されます。スペース・キーを押しながらさわると，そのブロックの音を取ったことになり，画面下に表示され，ブロックが移動します。このようにして，音を取っていき，クリアの条件のミュージックを作ればいいのです。説明がへたで，「どうもわからん！」という人は**第2図**を見てください。「それでもわからん」という人は，実際に遊べばわかると思います。いい忘れましたが移動はテンキー，自殺はリターン・キーです。

《第1》変数表

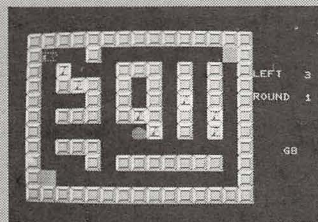
MP( )………	ラウンドの状態
MPP( )……	ラウンドの初期の状態
MX，MY…	スライムの座標
MAN………	スライムの残り
RO…………	ラウンド
SX，SY…	スライムのはじめの座標
BM…………	BGMの音
MU$( )……	ミュージック・ブロックが持っている音
BGM$……	BGMの曲データ

プログラムの説明

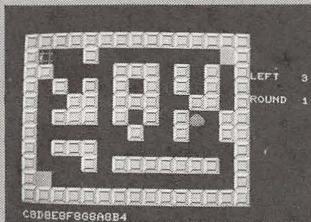
キャラクター表示にマシン語を使用しています。とくにむずかしいことはしてないので変数を見ていけば解析できると思います。プログラムの最後にマシン語とキャラクター・データのチェックサムがあるので，打ち込み終わったら，GOTO 10000で試してみてください。



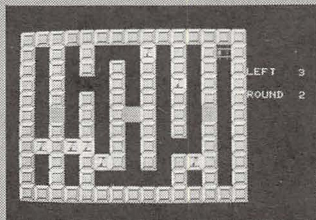
《第1図》キャラクター説明



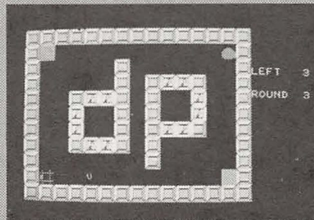
◀《写真1》ゲーム・スタート!! ミュージック・ブロックに体当たりして音を調べよう



◀《写真2》スペース・キーを押しながらだと音が取れます。最初の音をよくおぼえて



◀《写真3》これは2面。ワープを使わないとクリアできないゾ!!



◀《写真4》3面は，なんとデンパ面です。音の数も増えたので記憶力だけがたより

★やったー！ファミコンのオホーツク解いたぞーい！影さん，くやしかったら解いて水戸納豆ー!!（高知県香美郡・宮川博行15才）……【TOMMY：甘い!!甘納-豆!!もっとヘビーなネタで挑戦してネ！影：ガラガラヘビー！】

プログラムの打ち込みかた

そのまま普通に入力してください。ラウンド・データには，チェックサムがないので，注意して入力しましょう。

改造のアドバイス

ラウンド・データを変えて，自分でオリジナルの面を作るのが良いでしょう。1520行からがラウンド・データで，はじめの九つが，マップデータです。対応は，0がブロック，1～9がミュージック・ブロック，Bが透明ブロック，Cが動かせるブロック，Dがワープ，Eがドア，Fが空白です。つぎにあるのが，ミュージック・ブロックのデータです。必ずコンマの数が8個になるようにしてください。これは，マップデータの1～9に対応しています。たとえば，1面では，1のミュージック・ブロックを押すと，C8（ドの8分音符）が鳴るわけです。そして，最後のデータが，クリアの条件のミュージックです。

最後に

スピードを調節したい人は，210行の三つめと四つめの文字列中の「T」(テンポ）を変えてください。数字を小さくすると速くなり，大きくすると遅くなります。あと4面をクリアすると，ちょっとしたエンディングがありますので，ガンバッてください。それと，隠しコマンドが一つあります。

参考図書
PC・Techknow 8800 Vol. 1
（アスキー）

たとえば，はじめにドレミ(C8D8E8)と鳴ったら，左図の上・下・中という順番に押せばよい。

《第2図》遊びかた

CHECKER FLAG

編：今までになかったタイプのゲームですね。

Dr.D：ミュージック・ブロックとはなかなか考えたな。これなら画面構成に比較的，気を使わなくても楽しいゲームができるというわけだ。

編：ちょっとしたアイデアで楽しいゲームができるわけですね。

Dr.D：みんなもどこかで見たことがあるようなゲームではなく，オリジナリティの強いものを作ろう!!

評…かっこいい（影）

by 長谷川徳幸

MUSIC BLOCKのプログラム・リスト

```
10 ' ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○
20 ' ●○●○●○●○●○     MUSIC  BLOCKs      ●○●○●○●○●○
30 ' ●○●○●○●○●○ PROGRAMED BY CHONBO.N  ●○●○●○●○●○
40 ' ●○●○●○●○●○ SPECIAL THANKS K.OKADO ●○●○●○●○●○
50 ' ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○
60 ' [redacted] ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 1
70 WIDTH 40,25:CONSOLE 22,24,0,1:CLS 3:DEFINT A-Z
80 NEW CMD:CLEAR ,&HCFFF:POKE &HF260,0
90 DEF FNADR(X,Y)=&HC000+Y*1283+X*4:DEF USR0=&HB000
100 DIM MP(14,10),MPP(14,10),SD(15),MU$(12),BGM$(39)
110 LOCATE 12,12:PRINT "WAIT A MOMENT"
120 ' [redacted] ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ
130 FOR I=&HB000 TO &HB03F:READ A$
140 POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
150 FOR Y=0 TO 5:S=&HCFFF+256*Y
160 READ A$:A=VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):B=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))
170 IF A$="ZZ" THEN NEXT Y:GOTO 210
180 FOR I=1 TO B:POKE S+I,A:NEXT I
190 S=S+B:GOTO 160
200 ' [redacted] ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2
210 CMD PLAY "@0T66V1504","@57T66V1204","@4303T96V14L16","S0M545T96L16"
220 MAN=3:RO=1:SX=7:SY=6:SD(0)=1:SD(12)=1:SD(13)=4:SD(14)=3
230 ' [redacted] ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ
240 RESTORE 1490:READ A$:FOR I=0 TO 39
250 BGM$(I)=MID$(A$,I+1,1):NEXT I
260 FOR Y=1 TO 9:READ A$
270 FOR X=1 TO 13:A=VAL("&H"+MID$(A$,X,1))
280 MP(X,Y)=A:MPP(X,Y)=A:NEXT X,Y
290 FOR I=1 TO 9:READ A$
300 MU$(I)=A$:NEXT I:READ MUSIC$
310 LOCATE 12,12:PRINT "              "
320 ' [redacted] ｶﾞﾒﾝ ﾌﾟｯﾄ
330 CLS 2:FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 14
340 M=MPP(X,Y):IF M=15 OR M=11 THEN 360
350 ADR%=FNADR(X,Y):POKE &HF261,&HD0+SD(M):MB=USR0(ADR%):' [redacted] ｶｸｷｬﾗｸﾀ ﾌﾟｯﾄ
360 NEXT X,Y:MX=SX:MY=SY:M$=""
370 LOCATE 30,5:PRINT "LEFT  ";MAN
380 LOCATE 30,8:PRINT "ROUND ";RO
390 LOCATE 3,24:PRINT "ROUND ";RO;" HERE! ARE YOU READY ?"
400 ADR%=FNADR(MX,MY):POKE &HF261,&HD2:MB=USR0(ADR%):' [redacted] ﾏｲｷｬﾗ ﾌﾟｯﾄ
410 CMD PLAY MUSIC$:FOR I=0 TO 2000:NEXT I:CLS
420 IF INKEY$="*" THEN COLOR 5:LOCATE 0,23:PRINT MUSIC$:COLOR 7
430 ' [redacted] ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
440 A=&H35D9:CALL A:                                ' [redacted] ｷｰﾊﾞｯﾌｧ ｸﾘｱ
450 S1=INP(0):S2=INP(1):IF S2=&HFE THEN S1=S2
460 IF S2=&H7F THEN CLS:GOTO 770
470 IF S1=255 OR S1<150 THEN 510
480 ADR%=FNADR(MX,MY):POKE &HF261,&HD5:MB=USR0(ADR%):' [redacted] ﾏｲｷｬﾗ ｹｼ
490 S$=CHR$(S1-150):H=INSTR("eY)h",S$):GOSUB 540
500 ADR%=FNADR(MX,MY):POKE &HF261,&HD2:MB=USR0(ADR%):' [redacted] ﾏｲｷｬﾗ ﾌﾟｯﾄ
510 BM=BM+1:IF BM>39 THEN BM=0
520 CMD PLAY ,,BGM$(BM),BGM$(BM):LOCATE 34,15:PRINT "    ":GOTO 440
530 ' [redacted] ｲﾄﾞｳ
540 X1=MX+(H=2)-(H=3):Y1=MY+(H=4)-(H=1):M=MP(X1,Y1)
550 ON INSTR("0BDE",HEX$(M)) GOTO 650,660,670,730
560 IF M=15 THEN MX=X1:MY=Y1:RETURN
570 S=INP(9):IF S=&HBF THEN 590
580 CMD PLAY MU$(M)+"04":LOCATE 34,15:PRINT MU$(M):RETURN
590 X2=X1+(H=2)-(H=3):Y2=Y1+(H=4)-(H=1)
600 IF MP(X2,Y2)<>15 THEN 580
610 ADR%=FNADR(X1,Y1):POKE &HF261,&HD5:MB=USR0(ADR%):' [redacted] ﾊｺ ｹｼ
620 ADR%=FNADR(X2,Y2):POKE &HF261,&HD1:MB=USR0(ADR%):' [redacted] ｶﾍﾞ ﾌﾟｯﾄ
630 MP(X1,Y1)=15:MP(X2,Y2)=0:M$=M$+MU$(M)
640 CMD PLAY MU$(M)+"04":LOCATE 0,23:PRINT M$
```

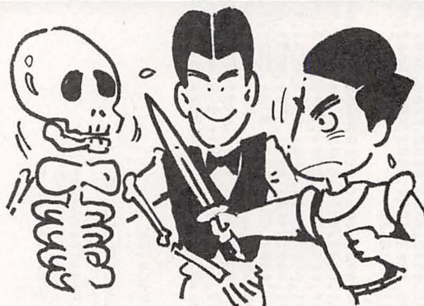
★私は五反田を「ごはんだ」と読み，こういう地名だから影さんが居すわっているのだと思っていた。(北海道函館市・森下裕恵14才)……【影：私は小さい頃から『ごはんだよ!!』という言葉には弱いんだ。】

```
650 RETURN
660 CMD PLAY MUSIC$+"04":RETURN
670 ' [redacted] ﾜｰﾌﾟ
680 MX=14-X1:MY=10-Y1:MP(X1,Y1)=15
690 FOR I=-30 TO 30:A=58-ABS(I)
700 CMD PLAY "L64N=A;":NEXT I
710 ADR%=FNADR(X1,Y1):POKE &HF261,&HD5:MB=USR0(ADR%):' [redacted] ﾕｶ ｹｼ
720 IF MP(MX,MY)=13 THEN X1=MX:Y1=MY:GOTO 680 ELSE RETURN
730 ' [redacted] ｹﾞｰﾄ ﾆ ｷﾀ
740 CMD BGM 0:CMD PLAY M$,MUSIC$:CLS
750 IF MUSIC$=M$ THEN 850
760 PRINT "MUSIC ｶﾞ ﾁｶﾞｳ!!":MAN=MAN-1:BM=0
770 FOR I=95 TO 0 STEP -1:CMD PLAY "L64N=I;":NEXT I
780 CMD BGM 1:IF MAN=0 THEN 910
790 PRINT "HIT SPACE KEY TO REPLAY AGAIN"
800 IF INKEY$<>" " THEN 800
810 PRINT "ｽﾗｲﾑ ﾊ ﾌｯｶﾂ ﾉ ｼﾞｭﾓﾝ ｦ ﾄﾅｴﾀ!"
820 FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 13
830 MP(X,Y)=MPP(X,Y):NEXT X,Y:GOTO 330
840 ' [redacted] ｸﾘｱ
850 PRINT "NICE WORK ROUND ";RO;" CLEAR!"
860 FOR I=0 TO 95:CMD PLAY "L64N=I;":NEXT I
870 IF RO=4 THEN 1000
880 PRINT "HIT SPACE KEY TO PLAY NEXT ROUND!"
890 CMD BGM 1:RO=RO+1:SX=X1:SY=Y1
900 IF INKEY$=" " THEN CLS 2:GOTO 260 ELSE 900
910 ' [redacted] ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
920 WIDTH 40,25:CLS 3:CMD PLAY "O3","O2"
930 A$="ｽﾗｲﾑ ﾊ ﾌｯｶﾂ ﾉ ｼﾞｭﾓﾝ ｦ ﾜｽﾚﾃｼﾏｯﾀ....."
940 FOR I=1 TO LEN (A$):LOCATE I+4,8:PRINT MID$(A$,I,1)
950 CMD PLAY "C32R32","G32R32":NEXT I
960 LOCATE 8,11:PRINT "HIT SPACE KEY TO REPLAY!"
970 IF INKEY$=" " THEN 980 ELSE 970
980 WIDTH 40:CONSOLE 22,24:GOTO 210
990 ' [redacted] ｹﾞｰﾑ ｴﾝﾄﾞ
1000 CLS 3:WIDTH 40:CMD PLAY ,"O6"
1010 LINE (0,40)-(120,90),2:LINE -(0,90),2:LINE (0,91)-(95,159),7,BF
1020 LINE (0,160)-(639,199),4,BF:PAINT (1,65),2,2
1030 FOR I=3 TO 19:ADR%=FNADR(I,9)
1040 POKE &HF261,&HD2:MB=USR0(ADR%):CMD PLAY "O3B16"
1050 POKE &HF261,&HD5:MB=USR0(ADR%):NEXT I
1060 A$="ｽﾗｲﾑ ﾊ ﾔｯﾄ ｿﾄ ﾆ ﾃﾞﾙ ｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀ !!":GOTO 940
1070 ' [redacted] ｷｬﾗｸﾀ ﾌﾟｯﾄ  ﾙｰﾁﾝ
1080 DATA 00,7E,23,66,6F,ED,5B,60,F2,EB,4E,23,46,23,EB,C5: ' ｺﾉ ﾙｰﾁﾝ ﾊ
1090 DATA F3,1A,D3,5C,77,D3,5F,13,1A,D3,5D,77,D3,5F,13,1A: ' [ｱｽｷｰ] ﾉ
1100 DATA D3,5E,77,D3,5F,13,FB,23,10,E6,C1,C5,3E,50,90,4F: ' TECKNOW 88
1110 DATA 06,00,09,C1,0D,20,D8,C9,00,00,00,00,00,00,00,ZZ: ' ﾆ ｱｯﾀ ﾓﾉﾃﾞｽ
1120 ' [redacted] ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ
1130 ' [redacted] ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾌﾞﾛｯｸ
1140 DATA 1001,0401,3F03,FF06,FC03,CF03,FF06,F306,FF06,CF03,FC03,0006,3F03,FD03
1150 DATA FF03,0701,FF01,0701,BF03,FD03,FE01,FF01,FE01,7301,FF01,7301,BF03,FD03
1160 DATA FE01,FF01,FE01,7301,FF01,7301,BF03,FD03,FE01,FF01,FE01,7301,FF01,7301
1170 DATA BF03,FD03,FE01,FF01,FE01,6701,FF01,6701,BF03,FD03,F001,FF01,F001,7F01
1180 DATA FF01,7F01,BF03,FD03,E001,FF01,E001,7F01,FF01,7F01,BF03,FD03,E001,FF01
1190 DATA E001,FF03,BF03,FC03,0006,3F03,F303,FF06,CF06,FF06,F303,3F03,FF06,ZZ
1200 ' [redacted] ｶﾍﾞ
1210 DATA 1001,0401,3F03,FF06,FC03,CF03,FF06,F203,F303,FF06,C503,FC03,0006,2A03
1220 DATA FD01,FC02,FF01,AA02,FF01,AA02,9503,FD03,FF01,5502,FF01,5502,AA01,2A02
1230 DATA FD01,FC02,FF01,AA02,FF01,AA02,9503,FD03,FF01,5502,FF01,5502,AA01,2A02
1240 DATA FD01,FC02,FF01,AA02,FF01,AA02,9503,FD03,FF01,5502,FF01,5502,AA01,2A02
1250 DATA FD01,FC02,FF01,AA02,FF01,AA02,9503,FD03,FF01,5502,FF01,5502,AA01,2A02
1260 DATA FC03,0006,3503,F103,7706,4A03,CA03,AA06,A103,3503,DD06,FF04,0008,ZZ
1270 ' [redacted] ｽﾗｲﾑ
1280 DATA 1001,0401,0035,1F01,0002,F001,0005,0301,0002,FF01,0002,FF01,0005,0701
1290 DATA 0002.FF01,0002,FF01,0002,E001,0002,3F01,0002,FF01,0002,FF01,0002,F801
1300 DATA 0002,7F01,0002,FF01,0002,FF01,0002,FC01,0002,7F01,0002,FF01,0002,FF01
1310 DATA 0002,FE01,0002,7F01,0002,FF01,0002,FF01,0002,FF01,0002,7F01,0002,FF01
1320 DATA 0002,FF01,0002,FF01,0002,7F01,0002,FF01,0002,FF01,0002,FF01,0002,7F01
1330 DATA 0002,FF01,0002,FF01,0002,FE01,0002,1F01,0002,FF01,0002,FF01,0002,FC01
1340 DATA 0002,0101,0002,FF01,0002,FF01,0008,ZZ
1350 ' [redacted] ｹﾞｰﾄ
1360 DATA 1001,0401,0004,5501,0002,5601,0005,0A01,0002,AA01,0002,AA01,0002,A001
1370 DATA 0001,0101,1501,0101,0001,5501,0001,0101,5501,0101,0001,5801,0002,6A01
1380 DATA 0002,AA01,0002,AA01,0002,AC01,0001,1501,B501,1501,5506,5401,5601,5401
1390 DATA 0001,EA01,0002,AA01,0002,AA01,0002,AA01,0001,0101,D701,0101,0001,5501
1400 DATA 0001,0101,5501,0101,0001,5501,0001,1F01,A001,1F01,0001,AA01,0002,AA01
1410 DATA 0002,AA01,0001,1F01,C001,1101,0001,5501,0001,0101,5501,0101,0001,5501
1420 DATA 0001,1F01,A001,1101,0001,AA01,0002,AA01,0002,AA01,0001,1F01,C001,1F01
1430 DATA 0001,5501,0001,0101,5501,0101,0001,5501,0002,AA01,0002,AA01,0002,AA01
1440 DATA 0002,AA01,0001,5509,5401,5501,5401,0001,AA01,0002,AA01,0002,AA01,0002
1450 DATA AA01,0001,0101,D501,0101,0001,5501,0001,0101,5501,0101,0001,5501,0012
1460 DATA ZZ
1470 ' [redacted] ﾜｰﾌﾟ & ｸｳﾊｸ
1480 DATA 1001,0401,55C0,ZZ,1001,0401,00C0,ZZ
1490 ' [redacted] B.G.M ﾃﾞｰﾀ
1500 DATA CGCCGCGCCGDFEFGABABABAGFFEDEDEDDEDCECCCC
1510 ' [redacted] ﾗｳﾝﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ
1520 DATA EFF0FFFFFFFFD,F1FFF000F0F0F,F040F0F0F0F0F
1530 DATA FFF0F0F0F6F0F,F000F020F0F7F,FFFFFFF5F0F3F
1540 DATA F000FFFFFFFFF,FFF0F0000000F,DFFFFFFFFFFFF
1550 DATA C8,D8,E8,F8,G8,A8,B4,,
1560 DATA C8D8E8F8G8A8B4
1570 ' R=2
1580 DATA F0F0FFF3F0F0E,F0F0F0F0F0F0F,F0FFF0F0F3F0F
1590 DATA F0F0F0F0F0F0F,FDF0F0D0F0FDF,F0F0F0F0F0F0F
1600 DATA 4012F0F0FFF0F,F0F020F0F010F,F0F0FFFFF0F0F
1610 DATA C8,E8,G8,B4,,,,,
1620 DATA C8E8G8B4G8E8C8
1630 ' R=3
1640 DATA DFFFFBFFFFFFF,FFFFF0FFFFFFF,FFFFF0F0450FF
1650 DATA FF0120F0FF6FF,FF3FF0F0FF3FF,FF2FF0F0560FF
1660 DATA FF0140F0FFFFF,FFFFFFF0FFFFF,EFFFFFFBFFFFD
1670 DATA C8,D8,E8,F8,G8,A8,,,
1680 DATA C8C8D8E8F8F8G8A8
1690 ' R=4
1700 DATA DFCFFCFFFFFFE,FFCFCC3CCCFFF,F0FFFFFFCFF00
1710 DATA F4CFFFF0FF25B,F0FFF00FFFFC0,D0000FFFF0FCF
1720 DATA FCFFBFC6CF7FF,FC1FBFFCFCFBB,FFDF8FFFFFFBF
1730 DATA >C8,B8,A8,G8,F8,E8,D8,C8,
1740 DATA >C804B8A8G8F8E8D8C8
10000 ' [redacted] ﾁｪｯｸ ｻﾑ
10010 CLS:PRINT "MY   DATA  6447  192191 -173877  211399  19143"
10020 PRINT "YOUR DATA ";:RESTORE 1080:FOR I=1 TO 5
10030 READ A$:IF A$="ZZ" THEN 10050
10040 SUM=SUM+VAL("&H"+A$):GOTO 10030
10050 PRINT SUM;:SUM=0:NEXT I:END
```

★影さん!!影さんには，目と口が三つあって，足が８本もあり，しかもエラ呼吸しているというのは本当ですか？（和歌山県日高郡・Ｙ14才）……【影：なんだ!!私はばけものか？編：ばけものじゃなかったんですか？】

PC-9801シリーズ(N88(86)DISK BASIC)用

クレート
Crete



次田　克幸

◎ストーリー

この世界には不思議な力を持った7種類のカギがあった。ところが，ある日モンスターが現れ，これらのカギをうばってクレタ島にある迷宮へ隠れてしまったのだ。これらのカギの中にゴールド・キーとよばれるものがあり，これをうばわれたことによって，世界がヤミにつつまれてしまった。そこでそのカギを取りもどすため，あなたは迷宮にのりこんだのでした。

◎遊びかた

[4][6]で左右，[8]でジャンプ，[SHIFT]で向いている方向に剣をだします。モンスターを倒すとカギを残す場合があります。カギのほうに向き，剣をだすとカギが取れます。カギは色によって取ったときの効果がちがいます。また，カギは種類によってたくさんあるものや一つしかないものがあります。

マップは5×6の30画面分でまわりのぬけ道に入ると面が切り変わります。敵は下へ行くほど強くなります。マップの下半分は，あるカギがないとまっくらです。

通りぬけられるカベがいくつかあり，そのうちの一つはとても重要です。あと，EXPがMAX Hitpointsを越えるとレベルがあがります。

◎プログラムについて

キャラクターのデータを減らすためカベはＴＩＬＥ＄を使い，モンスターなどは単色で作りました。

面は15面作り，残りの15面は作った15面の上下，左右対称にして表示させています。むりやり１行につめ込んだところもあるのであまり見やすいリス

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標	TD( )，TC( )	前の敵の座標
X1，Y1	昔の自分の座標	DD	敵の向き
KX	自分の向き	DZ( )	前の敵の向き
BX	昔の自分の向き	QX，QY	仮の敵の座標
JU	ジャンプしているか	D	敵の頭のよさ
GAM(,)	その座標に何があるか	SHU( )	敵の種類
HA	どこのぬけ道に入ったか	TAA( )	敵の体力
MEN	どこの面か	CO，CO1	敵の色
BLAX，BLAY	剣の座標	AT( )	敵が攻撃しているか
BLA	剣がでているか	NES	プログラムの一部を使ったときもどすためのもの
TI	現在のヒット・ポイント		
MAX	ヒット・ポイントの最大値	OT(,)，OTO( )	通りぬけられるカベの座標とその面
ST	自分の攻撃力		
EX	経験値	T(,)，ITE( )	最初からあるカギの座標とその面
NUKE( )	ぬけ道のY座標		
TX( )，TY( )	敵の座標	KE( )	カギを持っているか

最初にQが付くものはよく使う座標などを入れてプログラムを短くするために使っています。

CHECKER FLAG

Dr.D：迷宮タイプのＲＰＧのゲームじゃな。

編：このゲームはけっこう楽しいですよ。敵のキャラクターは2種類だけなのですが，下に降りるほど強くなっていきますしね。

Dr.D：うーん。だが少し単調すぎはしないかね。本人はキャラクター・データを減らすためにキャラはこのようになったと言っているが，リストを短くするためにはもっと他の部分を削れるはずだ!!キャラクターが2種類なのはこのゲームの致命的な欠点だといえよう。

評…かわいい（つぐ美）



by　RED FALCON

★つぐ美さんに向かって矢が飛んできた!!矢は，つぐ美さんにつきささってしまった!!「ブス，ブス，ブス……」（富山市・コインランドリーの管理人12才）……【つぐ美：……。影：今日は先に帰らせていただきます。】

トではなくなってしまいました。それとリストがかなり長くなってしまいました。どうもすみません。

★　　　★

▲〈写真1〉ゲーム・スタート!!いきなりメイジの魔法攻撃だ!!

▲〈写真2〉敵を倒すとカギが手に入ることがある。ぜったい取ろう!!

▼〈写真3〉ガイコツは炎をはきながら攻撃してくるいやな敵だ

▼〈写真4〉しまった！この面ではうかつに穴に落ちるとはまってしまう

Creteのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:CLS 3:WIDTH 80,25:LOCATE 30,12:PRINT "WAIT A MOMENT":GOSUB 1110
20 LOCATE 67, 7:PRINT USING "####/####";TI;MAX
30 LOCATE 73,11:PRINT USING "###";ST:LOCATE 71,15:PRINT USING "#####";EX
40 IF EX>=MAX THEN BEEP:MAX=MAX+10:ST=ST+2:EX=0:TI=TI+10:IF TI>MAX THEN TI=MAX
50 BX=KX:IF BLA=1 THEN 260
60 IF INP(&HE1)=&HFE AND (GAM(X/32,Y/16+1)>0 OR JU>0) THEN JU=JU+1 ELSE JU=0
70 IF INP(&HE8)=&HBF AND GAM(X/32+BX,Y/16)<>1 THEN BLA=1:KX=0:BLAY=Y+4:BLAX=X+BX
*32:ON BX+2 GOTO 240,60,250
80 KX=((INP(&HE0)=&HEF)-(INP(&HE0)=&HBF))
90 X1=X:Y1=Y:X=X+KX*32:IF X>480 OR X<0 THEN X=X-KX*32:GOTO 110
100 IF GAM(X/32,Y/16)>0 THEN X=X-KX*32
110 IF GAM(X/32,Y/16+1)=0 AND JU=0 THEN Y=Y+16:GOTO 140
120 IF JU=0 OR Y=0 THEN 140
130 Y=Y-16:IF JU=4 OR GAM(X/32,Y/16)>0 THEN JU=0:Y=Y+16
140 LINE(X1,Y1)-(X1+31,Y1+15),0,BF:GAM(X1/32,Y1/16)=0
150 GAM(X/32,Y/16)=3:ON KX+2 GOTO 170,160,180
160 KX=BX:ON KX+2 GOTO 170,160,180
170 PUT(X,Y),A2%,PSET:GOTO 190
180 PUT(X,Y),A1%,PSET
190 HA=((X=0)-(X=480)+2*(Y=0)-2*(Y=176)):IF X1=X AND BX=KX AND Y1=Y THEN HA=0
200 ON ABS(HA)+1 GOTO 230,210,220
210 MEN=MEN+HA:GOSUB 940:BX=HA:IF HA=1 THEN X=0:GOTO 20 ELSE X=480:GOTO 20
220 MEN=MEN+HA/2*5:GOSUB 940:IF HA=2 THEN Y=0 ELSE Y=176
230 GOSUB 510:GOTO 20
240 PUT(BLAX,BLAY),B1%,PSET:GOTO 280
250 PUT(BLAX,BLAY),B2%,PSET:GOTO 280
260 IF GAM(BLAX/32,(BLAY-4)/16)=2 THEN BLA=0:GOTO 60
270 LINE(BLAX,BLAY-4)-(BLAX+31,BLAY+11),0,BF:BLA=0:GOTO 60
280 Q=GAM(BLAX/32,(BLAY-4)/16)+1:'━━━━━ ATTACK ━━━━━━━━━━
290 ON Q GOTO 450,450,300,450,420,420,430,460,470,470,470
300 FOR I=0 TO 2:IF TX(I)=BLAX AND TY(I)=BLAY-4 THEN TK=I
310 NEXT:TTA(TK)=TTA(TK)-ST:DD=BX+2:IF TX(TK)=0 OR TX(TK)=480 THEN 340
320 IF GAM(TX(TK)/32+BX,TY(TK)/16)>0 OR TX(TK)=0 OR TX(TK)=480 THEN 340
330 QX=TX(TK)+BX*32:QY=TY(TK):NES=1:GOSUB 630:NES=0:BLA=0:GOTO 350
340 NES=2:QX=TX(TK):QY=TY(TK):GOSUB 630:NES=0:BLA=0
350 BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:IF TTA(TK)>0 THEN 450
360 LINE(QX,QY)-(QX+31,QY+15),0,BF:GAM(QX/32,QY/16)=0:EX=EX+CO*SHU(TK)
370 IF MEN=29 THEN BEEP:LINE(416,160)-(447,175),0,BF:BEEP:GAM(13,10)=0
380 IF INT(RND*100)<80 THEN 410
390 IF INT(RND*100)<85 THEN PUT(QX,QY),H%,PSET,7,0:GAM(QX/32,QY/16)=4:GOTO 410
400 QR=((RND*100)<50):PUT(QX,QY),H%,PSET,2+QR,0:GAM(QX/32,QY/16)=5-QR
410 TX(TK)=0:TY(TK)=0:GOTO 450
420 GOSUB 490:GOTO 440
430 GOSUB 490:TI=TI/2:FOR I=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 450
440 IF Q=6 THEN TI=MAX ELSE TI=TI+10:IF TI>=MAX THEN TI=MAX
450 TK=0:GOTO 90
460 GOSUB 490:MEN=17:X=32:Y=16:GOSUB 940:GOTO 450
470 GOSUB 490:KE(Q-9)=1:PUT(528+(Q-9)*32,144),H%,PSET,Q-5,0:ITE(Q-8)=40
480 IF Q=11 THEN 2010 ELSE IF Q=9 THEN GOSUB 980:GOTO 450 ELSE 450
490 BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT :BEEP 0:GAM(BLAX/32,(BLAY-4)/16)=0:RETURN
500 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━ KAIBUTSU MOVE ━━━━━━━━━━━━━━━━
510 TK=INT(RND*3):IF TX(TK)=0 AND TY(TK)=0 THEN B1=INT(RND*2):B2=B1*15 ELSE 550
520 IF GAM(B2,NUKE(B1))<1 THEN QY=NUKE(B1)*16:QX=B2*32:DD=B1*2+1 ELSE 550
530 SHU(TK)=INT(RND*2+1):TTA(TK)=CO^2*SHU(TK)
540 GAM(QX/32,QY/16)=2:NES=2:GOSUB 630:NES=0
550 FOR TK=0 TO 2:D=55-(SHU(TK)-1)*10
560 IF TX(TK)=0 AND TY(TK)=0 THEN 730 ELSE QX=TX(TK):QY=TY(TK):GOTO 750
570 DD=SGN(QX-X)+2:GOTO 590
580 DD=SGN(QY-Y)+2:GOTO 600
590 QX=QX+(2-DD)*32:QX=QX+((QX=512)-(QX=-32))*32:HO=0:GOTO 610
600 QY=QY+(2-DD)*16:QY=QY+((QY=192)-(QY=-16))*16:HO=1
610 IF GAM(QX/32,QY/16)>0 THEN 730
620 IF HO=1 THEN DD=DZ(TK)
630 IF DD<>2 THEN ON (SHU(TK)-1)+(DD-1) GOTO 650,660,670 ELSE 730
640 PUT(QX,QY),D1%,PSET,CO ,0:GOTO 680
650 PUT(QX,QY),E1%,PSET,CO1,0:GOTO 680
660 PUT(QX,QY),D2%,PSET,CO ,0:GOTO 680
670 PUT(QX,QY),E2%,PSET,CO1,0
680 TD(TK)=TX(TK):TC(TK)=TY(TK):DZ(TK)=DD:TX(TK)=QX:TY(TK)=QY
690 IF NES=2 THEN RETURN
700 LINE(TD(TK),TC(TK))-(TD(TK)+31,TC(TK)+15),0,BF
710 GAM(TD(TK)/32,TC(TK)/16)=0:GAM(TX(TK)/32,TY(TK)/16)=2
720 IF AT(TK)=1 AND GAM(AX(TK)/32,AY(TK)/16)=0 THEN LINE(AX(TK),AY(TK))-(AX(TK)+
31,AY(TK)+15),0,BF:AT(TK)=0 ELSE AT(TK)=0
730 IF NES=1 THEN RETURN ELSE NEXT:RETURN
740 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━ TEKI ATTACK ━━━━━━━━━━━━━━━━━━
750 QD=TY(TK):QC=INT(RND*100+D):Q=TX(TK)/32-(DZ(TK)-2):IF Q<0 OR Q>15 THEN 910
760 QA=GAM(TX(TK)/32-(DZ(TK)-2),TY(TK)/16):IF QA=3 AND QC>100 THEN 790
770 IF QA=1 OR QA=2 OR QA=7 OR QA=8 OR QA=9 THEN 910
780 IF QC<60 THEN 790 ELSE 910
790 ON (SHU(TK)-1)+(DZ(TK)-1) GOTO 810,820,830
800 PUT(Q*32,QD),F1%,PSET,7,0:GOTO 840
810 PUT(Q*32,QD),G1%,PSET    :GOTO 840
820 PUT(Q*32,QD),F2%,PSET,7,0:GOTO 840
830 PUT(Q*32,QD),G2%,PSET
```

★みなさん私の話を聞いてください。えーとあれ？忘れてしまった。笑ってごまかそー！わははは…。あーつかれた。
(宮城県石巻市・テト14才)……【影：笑ってごまかすのは良くないゾ!!編：じゃあ，前貸したお金を。影：エへへ。】

```
840 AX(TK)=TX(TK)-(DZ(TK)-2)*32:AY(TK)=TY(TK):AT(TK)=1:KEQ=KE(1)+1
850 IF QA>3 AND QA<7 THEN FOR I=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GAM(Q,QD/16)=0
860 IF QA<>3 THEN 900 ELSE TI=TI-CO%2/KEQ:FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
870 LOCATE 67,7:PRINT USING "####/####";TI;MAX:IF TI<1 THEN 1820
880 IF X<=0 OR X>=480 THEN 900 ELSE IF GAM(X/32-(DZ(TK)-2),Y/16)>0 THEN 900
890 GAM(X/32,Y/16)=0:X=X-(DZ(TK)-2)*32:KX=DZ(TK)-2:GAM(X/32,Y/16)=3
900 GOTO 730
910 IF QC>100 THEN ON INT(RND*2+1) GOTO 570,580
920 DD(TK)=INT(RND*3+1):ON INT(RND*2+1) GOTO 590,600
930 '━━━━━━━━━━━━━━━ MEN PUT ━━━━━━━━━━━━━━━
940 FOR I=0 TO 2:GAM(TX(I)/32,TY(I)/16)=0:TX(I)=0:TY(I)=0:AT(I)=0:TD(I)=0
950 TC(I)=0:GAM(X/32,Y/16)=0:NEXT:CO=INT(MEN/5+1):CO1=7-INT(MEN/5):BLA=0
960 LINE(0,0)-(511,199),0,BF
970 IF MEN=29 THEN TX(0)=448:TY(0)=128:CO1=0:CO=ST:SHU(0)=2:DD=1:TTA(0)=MAX*2
980 E=-(MEN>14)*15:FOR I=MEN*12 TO (MEN*12)+11
990 A=M1%(I):FOR J=0 TO 15:J1=I-MEN*12
1000 IF (A AND J%(J+E))=0 THEN GAM(J,J1)=0:GOTO 1020 ELSE GAM(J,J1)=1
1010 IF MEN<15 OR KE(0)=1 THEN PUT(J*32,J1*16),C%,PSET
1020 NEXT J,I:NUKE(0)=0:NUKE(1)=0:FOR I=1 TO 10
1030 IF GAM(0,I)=0  THEN NUKE(0)=I:IF MEN=29 THEN NUKE(0)=0
1040 IF GAM(15,I)=0 THEN NUKE(1)=I
1050 NEXT I:I=0
1060 IF MEN=OTO(I) THEN 1080 ELSE IF I=2 THEN I=0    ELSE I=I+1:GOTO 1060
1070 IF MEN=ITE(I) THEN 1090 ELSE IF I=3 THEN RETURN ELSE I=I+1:GOTO 1070
1080 GAM(OT(I,0),OT(I,1))=0:I=0:GOTO 1070
1090 M=T(I,0):N=T(I,1):O=T(I,2):PUT(M*32,N*16),H%,PSET,O-4,0:GAM(M,N)=O:RETURN
1100 '━━━━━━━━━━━━━━━ READ DATA ━━━━━━━━━━━━━━━
1110 DIM A1%(97),A2%(97),B1%(49),B2%(49),C%(99),GAM(15,12),D1%(33),M1%(359)
1120 DIM D2%(33),E1%(33),E2%(33),H%(33),F1%(33),F2%(33),G1%(97),G2%(97),J%(30)
1130 FOR I=0 TO 30 :J$=(HEX$(2^ABS(15-I))):J%(I)=VAL("&H"+J$):NEXT
1140 FOR I=0 TO 97 :READ A$:A1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1150 FOR I=0 TO 49 :READ A$:B1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:TILE$="":TILE1$=""
1160 FOR I=0 TO 23 :READ A$:TILE$=TILE$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
1170 FOR I=0 TO 23 :READ A$:TILE1$=TILE1$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
1180 FOR I=0 TO 33 :READ A$:D1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1190 FOR I=0 TO 33 :READ A$:E1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1200 FOR I=0 TO 33 :READ A$:F1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1210 FOR I=0 TO 97 :READ A$:G1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1220 FOR I=0 TO 33 :READ A$: H%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1230 FOR I=0 TO 179:READ A$:M1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1240 RESTORE 1630:FOR I=359 TO 180 STEP -1:READ A$:M1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1250 FOR I=0 TO 15:GAM(I,12)=1:NEXT
1260 FOR I=0 TO 2:READ OTO(I):FOR J=0 TO 1:READ OT(I,J):NEXT J,I:GOTO 1290
1270 FOR I=0 TO 3:READ ITE(I):FOR J=0 TO 2:READ T(I,J):NEXT J,I:RETURN
1280 '━━━━━━━━━━━━━━━ CHARA GET ━━━━━━━━━━━━━━━
1290 SCREEN 0,3:LINE(-1,15)-(32,32),0,BF,TILE$:PUT(0,0),A1%:PUT(32,0),B1%
1300 PUT(64,0),D1%:PUT(96,0),E1%:PUT(128,0),F1%:PUT(160,0),G1%
1310 FOR I=0 TO 191:GET(I,0)-(I,15),A2%:PUT(383-I,0),A2%,PSET:NEXT
1320 GET(352,0)-(383,15),A2%:GET(320,0)-(351,7),B2%:GET(0,16)-(31,31),C%
1330 GET(192,0)-(223,15),G2%:SCREEN 1:GET(224,0)-(255,15),F2%
1340 GET(288,0)-(319,15),D2%:GET(256,0)-(287,15),E2%:GOTO 1850
1350 '━━━━━━━━━━━━━━━ DATA ━━━━━━━━━━━━━━━
1360 DATA 20,10,0,100,F00,1E0,F00,1E0,200,340,1F00,360,1E00,340,300,6A0    'YOU
1370 DATA 1F00,6E0,1A00,6A0,200,C80,F00,C80,E00,C80,0,1840,7D00,1840,200
1380 DATA 18C0,9200,30E0,F200,30A0,B00,30E0,5600,60B0,E001,60A0,3C00,60F0
1390 DATA 1500,80EB,E001,C02B,5E00,807A,4A00,C0BA,F501,C02B,2000,803E,1F00,C0
1400 DATA E001,0,5E00,80,1F00,E0,E503,40,4F00,E0,7F00,F0,C007,B0,3B00,F0
1410 DATA 7C15,F8,C01F,18,BC00,F8,7000,78,A00F,58,1005,28,E001,78,4001,28
1420 DATA 2000,58,F803,7F,A802,57,5000,29
1430 DATA 20,8,0,0,0,E007,0,6005,C0,0,40,3F,C0,3D,74,0,1E,7,7E       'KATANA
1440 DATA 7,FF3F,F0,FF0F,FFFC,FF3F,80F7,FF07,F0,5501,FE5C,FF03,80F7,0
1450 DATA 0,0,7,0,5,0,0,0,3F,0,3D,0,0,0,E007,0,6005
1460 DATA FC,0,A8,FC,0,A8,FC,0,A8,0,0,0,CF,0,8A,CF,0,8A,0,0,0       'KABE1
1470 DATA A8,0,FC,A8,0,FC,A8,0,FC,0,0,0,8A,0,CF,8A,0,CF,0,0,0       'KABE2
1480 DATA 20,10,0,F0,700,FC,F00,F0,1F00,FC,1D00,2870,1D00,FE5F,1D00  'GHOST
1490 DATA FC2B,3F00,EC8A,3E00,76A5,3E00,99B2,7D00,5A51
1500 DATA FA00,6CA1,D501,C840,A807,8800,403D,8000,E0,0
1510 DATA 20,10,0,0,E00,0,FF02,1860,7E1F,1CFF,7C7F,FE0F,BE5E,FF1F,DFAD   'HONE
1520 DATA DBF0,FBAF,2F8,F74A,D8FC,EF2A,FEBF,B60A,ACA6,AB02,0,0,0,0,0,0,0,0
1530 DATA 20,10,0,6000,0,800B,0,4E,0,BA,400,E0,300,D0,B00,7000,408,8C01   'JUMON
1540 DATA 20E6,0,983F,80,FE0C,62,3302,80F9,800,E0CF,0,1823,0,8600,0,100
1550 DATA 20,10,0,4202,E003,200,4001,0,0,5200,FE3F,1000,BE2A,0,0,9100   'FIRE
1560 DATA F0FF,0,F0AF,0,29,5F02,82FF,A00,FD,5400,6038,FF00,F4FF,5500,60FC,900
1570 DATA 201E,FF0F,E0FF,5905,207F,0,28,EDFF,AAFF,4801,AA2A,0,0,6B00,F0EF,0
1580 DATA 10A2,0,A01,85AF,0,4,0,0,200,5473,0,21,0,0,400,A882,0,2000,0,0,0,31
1590 DATA 0,0,0,0,200,9200,0,0,0,0,0,2408,0,0,0,0,8000,0,0,0,0,0,2000,0,0
1600 DATA 20,10,0,0,0,807F,100,E094,300,BC2A,100,ACCA,0,ACE2,0,5CDC,300   'KEY
1610 DATA E063,D00,0,3400,0,D000,0,5003,0,C0D,0,C034,0,30D3,0,C0D0,0
1620 '━━━━━━━━━━━━━━━ MEN DATA ━━━━━━━━━━━━━━━
1630 DATA FFFF,A001,E001,87F1,A003,A001,9C71,8001,8008,BBC1,8001,FFFF
1640 DATA FFFF,8001,A005,9009,8E71,8000,F00F,8001,17E9,A005,8001,FBFF
1650 DATA FFFF,8001,8101,8281,B11D, 281,8101,B29D,8101,8281,8100,FFFF
1660 DATA FFFF,8821,8821,8001,BBB9,8001,8001,AFE8,8001,9BB9,C001,FFBF
1670 DATA FFFF,8001,BF7D,8005,BF7D,A001,BF7D,   5,BF7D,8001,8001,FF7F
1680 DATA FFFF,8001,8001,BE7D,8001,800D,BE51,8001,8000,A7F9,A001,BFFF
1690 DATA FBFF,8001,8001,9F01,80F9,8001,8001,FFFD,8004,FFFD,8001,FF7F
1700 DATA FFFF,8001,8001,F67D,8039,8000,8001,9F01, 77D,8001,8001,FFFF
1710 DATA FFBF,8001,BFBD,A005,A005,07E5,A7E5,A005,A007,AEE1,8038,DFFF
1720 DATA FF7F,8001,FE01,827F,8A81,A901,A801,B3E5,   5,F9BD,8A01,FBFF
1730 DATA BFFF,8445,8001,C445,8001,8001,9111,8001,8000,C445,C445,F7FF
1740 DATA FF7F,8001,A001,8809,8001,B555,8001,8001,1FBF,8001,8001,FFFF
1750 DATA FFFF,8441,A449,8001,8001,9009,8BD1,8001,8001,9F79,8000,FFFF
1760 DATA DFFF,8001,8001,9F7D,9555,8000,BEFD,AA93,8001,FFFD,8001,FFFF
1770 DATA FBFF,8001,B3F9,8001,8005,DBBD,8021,03FD,9C41,9001,8001,FFEF
1780 '━━━━━━━━━━━━━━━ ITEM DATA ━━━━━━━━━━━━━━━
1790 DATA 9,7,5, 13,0,10 ,8,13,7
1800 DATA 12,7,1,7, 17,8,10,8 ,23,3,3,9 ,29,14,10,10
1810 '━━━━━━━━━━━━━━━ ENDING & OPENING ━━━━━━━━━━━━━━━
1820 LINE(230,96)-(320,104),0,BF:LOCATE 30,12
1830 PRINT "GAME OVER":FOR I=0 TO 300:BEEP 1:COLOR=(5,INT(RND*7+1)):BEEP 0:NEXT
1840 COLOR=(5,5):FOR I=0 TO 4000:NEXT
1850 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1850
1860 BX=1:KX=1:X=32:Y=48:TI=10:MAX=10:ST=1:MEN=0:K=0:EX=0
1870 KE(0)=0:KE(1)=0:KE(2)=0:RESTORE 1800:GOSUB 1270:SCREEN 0,0:CLS 3:WIDTH 40
1880 CONSOLE 0,25,0,1:LOCATE 13,25:PRINT "HIT ANY KEY":COLOR 0:LOCATE 0,8
1890 PRINT "[graphic characters]"
1900 PRINT "[graphic characters]"
1910 PRINT "[graphic characters]"
1920 PRINT "[graphic characters]"
1930 PRINT "[graphic characters]"
1940 PRINT "[graphic characters]"
1950 LINE(15,63)-(623,111),0,BF,TILE$
1960 A$=INKEY$:IF A$="" THEN FOR I=0 TO 7:COLOR=(5,I):NEXT I:GOTO 1960
1970 COLOR 7:COLOR=(5,5):CLS 3:WIDTH 80:LINE(511,-1)-(640,192),0,BF,TILE1$
1980 FOR K=48 TO 160 STEP 32:LINE(528,K)-(623,K+15),0,BF:NEXT
1990 LOCATE 67, 6:PRINT "Hit Points":LOCATE 70,10:PRINT "STR."
2000 LOCATE 70,14:PRINT "EXP.":GOTO 940
2010 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:LINE(512,0)-(639,192),0,BF:ROLL ,-56
2020 FOR I=0 TO 120 :BEEP 1:SCREEN 1:SCREEN 0:BEEP 0:NEXT:LOCATE 30,25
2030 PRINT "* E * N * D *":LINE(240,89)-(342,95),0,BF:FOR I=0 TO 10
2040 PRINT CHR$(13):BEEP 1:BEEP 0:FOR J=0 TO 99:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
2050 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 2050 ELSE END
```

★ ★

★ぼくは，ゲームソフトを持っていなかった頃，FM7用のゲームをMSXでやろうとしたおつけものです。(神奈川県横浜市・**アダルトソフト大好き13才**)……【編：88ユーザーなのにX1の大全集を買ったあの人に比べたら…。】

S1用

MADO MADO

マド　マド

えすいちくん



S 1

すとーりー

はるか遠い昔，チュンという1人の少年がいました。彼はどこからともなく現れたモンスターたちを，不思議なドアを使い閉じ込めたのです。そのおかげで世界に平和がおとずれ，人々は平穏な日々を過ごしていました。

しかし，時が流れ，このことを知る人がいなくなったとき，愚(おろ)かな者が興味本意でこのドアを開けてしまったのです。そして，再び現れたモンスターたちは，ドアをすべて壊し，わがもの顔であばれ回りました。

しかし，人々もだまってはいず，モンスターたちを地下室に閉じ込めることに成功し，爆弾で一網打尽（いちもうだじん）にすることにしたのです。それがモンスターをさらに強力にしてしまうこともしらずに…。

これを見かねたチュン君の子孫，発っちゃんは「時空の窓」を作り，モンスターを時空外に追放することにしました。そうです，発っちゃんは，自ら爆弾がセットされている，隔離された地下室へ潜入していくのでした。

《第1表》アイテム表

(次元爆弾)……	画面上の敵を異次元にふっとばす！
(マトック)……	マトックのストックが1本増えます。
(精力剤)……	気分が一つ良くなります。
(はっさく)……	発っちゃんが1人増えます。
(鍵)……	もっともでにくい。取った回数だけコンティニューできる。

ないよー

窓を開けて敵をさそい込み，敵が入ったら閉めてしまえばいいのです。同時に数匹閉じ込めると，高得点になり(100点→500点→1500点)，5種類のアイテムのどれかが右下に出現します(**第1表**)。

ただし，ねらいすぎてねばっていると，敵は窓を壊して復活してしまうので，ほどほどにしましょう。

敵を閉じ込めると，卵が割れてつぎの敵が現れるので（このとき，壁を壊すこともある)，どんどん閉じ込めてください。敵をすべて閉じ込めると面クリアになります。

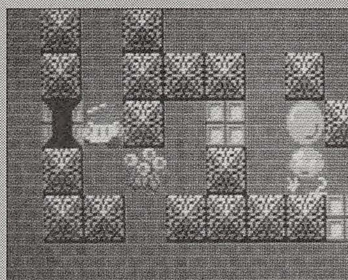
きーそーさなど

8 2 4 6 キーで上下左右です。そして，スペース・キーでいろいろなことができます。

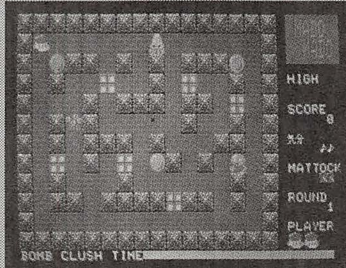
スペース・キーは，窓のところで押すと，窓の開閉をします。床で押すと，気分の数だけ必殺技「穴があったら入りたい」が使えます。これは簡単にいってしまえばワープで，そのときいた場所に穴を掘り，以前掘った穴にワープするというものです。



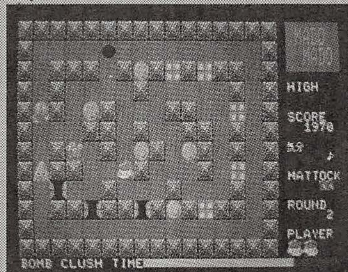
▲《写真1》タイトル画面。キャラクターがよくできてる



▲《写真3》窓を開けて敵をさそい込み，閉じ込めちゃえばいいんだ



▲《写真2》1面です。左上に現れるのが主人公の発っちゃんだ



▲《写真4》2面です。窓に数匹入れないと数が合わない面もあるから注意

★交通安全教室があり，婦警さんが「こういうふうに乗ると，ケガをしますので，やめてください」と自転車乗ったら，ケガをしていた。(兵庫県神戸市・西畑　悟14才)…【つぐ美：身をもって教えるとは，女は強い。】

MADO　MADOのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME):SCREEN 1,,1:WIDTH40:CLS
20 DIM A(200),P1(255),EX(15),EY(15),IT$(13):GOSUB980
30 POKE&HFFE0,4:SC=0:YO=3:IF CN THEN CN=CN-1 ELSE RO=1
40 GOSUB760:X=1:Y=1:TX(0)=1:TY(0)=10:TX(1)=14:TY(1)=1:TX(2)=14:TY(2)=10
50 KX=X:KY=Y:CIRCLE(X*32+16,Y*16+8),14,1:PAINT(X*32+16,Y*16+8),0,1
60 LOCATE2,2:PRINTY$(0):PLAY"T255L4MS03B8D4DD8D2C8EE8E2MB","T255L4MSMB"
70 PLAY"F+8F+F+8EF+GGG2","O3A8AA8O4DC03B8B2":TIME$="00:00:00"
80 '■■■■■■■| MAIN |■■■■■■■
90 LINE(639,192)-(638-TIME*2,198),,2,BF
100 Q=PEEK(&HFFE0):GOSUB170:CO=POINT(X*32+16,Y*16+4):N=-(N=0)
110 ON CO+1 GOSUB 120,660,660,660,660,120,120,660:GOTO90
120 P2=PEEK(&HFFE0):IF P2=&H80 THEN 420 ELSE F=0
130 X1=X2(P1(P2)):Y1=Y2(P1(P2)):IF SCREEN((X+X1)*2,(Y+Y1)*2)<>&H20 THEN RETURN
140 LOCATEX*2,Y*2:PRINTW$(ABS(X1+Y1)):X=X+X1:Y=Y+Y1
150 LOCATEX*2,Y*2:PRINTY$(N):RETURN
160 '■■■■■■■| ENEMY |■■■■■■■
170 M=M+1:M=M+((M=3)*3):IF POINT(TX(M)*32+30,TY(M)*16)=6 THEN 310
180 MM=M-(TD(M)=0)*3:ON MM GOTO 200,210,290,290,290
190 IF X=TX(M) OR Y=TY(M) THEN UX=-SY(M):UY=-SX(M):GOTO220 ELSE 210
200 IF X=TX(M) OR Y=TY(M) THEN UX= SY(M):UY= SX(M):GOTO220
210 IF SY(M) THEN UX=SGN(X-TX(M)):UY=0 ELSE UX=0:UY=SGN(Y-TY(M))
220 S1=SCREEN((TX(M)+UX)*2,(TY(M)+UY)*2)
230 IF (S1=&H20)*(UX+UY) THEN SX(M)=UX:SY(M)=UY:GOTO260
240 S2=SCREEN((TX(M)+SX(M))*2,(TY(M)+SY(M))*2)
250 IF S2<>&H20 THEN SX(M)=-SX(M):SY(M)=-SY(M)
260 IF S1=&HB2 OR S2=&HB2 OR TIME>200 THEN 370
270 LOCATETX(M)*2,TY(M)*2:PRINTW$(1):TX(M)=TX(M)+SX(M):TY(M)=TY(M)+SY(M)
280 LOCATETX(M)*2,TY(M)*2:PRINTT$(M*2+N):RETURN
290 FOR I=0 TO 100:NEXT:RETURN
300 '■■■■■■■| IN THE WINDOW |■■■■■■■
310 TG(M)=TG(M)+1:ON TG(M) GOTO 350,290,290,290,290,340,290
320 FOR I=0 TO 2:IF TX(I)=TX(M) AND TY(I)=TY(M) THEN TG(I)=0
330 NEXT:PUT(TX(M)*32,TY(M)*16),A:GOTO280
340 SYMBOL(TX(M)*32+8,TY(M)*16+4),CHR$(31),2:RETURN
350 PLAY"O3C64":LOCATETX(M)*2,TY(M)*2:PRINTW$(1):RETURN
360 '■■■■■■■| DEAD |■■■■■■■
370 S2=0:FOR I=0 TO 15:LOCATEX*2,Y*2:PRINTW$(1):SWAP W$(1),Y$(N)
380 PLAY"O3L64AD":FOR J=0 TO 10:NEXT:NEXT:CLS:YO=YO-1:IF YO THEN RETURN 40
390 POKE&HFFE0,&H44:LOCATE15,12:PRINT"GAME OVER"
400 PLAY"T150L4O4A8A8GG8G8F+E8F+8G2.MF","T150L4O3A8A8G2F+2G2.MF":GOTO 1190
410 '■■■■■■■| SPC KEY |■■■■■■■
420 IF F=1 THEN RETURN ELSE PLAY"D7L32CAD","O5L32CA+D+"
430 F=1:IF POINT(X+X1,Y+Y1)=2 AND MA THEN 550
440 IF CO=5 AND KI THEN 560
450 IF CO=6 THEN SYMBOL(X*32,Y*16),"ﾈﾘ",2:SYMBOL(X*32,Y*16+8),"ﾉﾙ",2:RETURN
460 IF CO<>0 OR POINT(X*32+30,Y*16)<>6 THEN RETURN ELSE J=0
470 PUT(X*32,Y*16),A:FOR I=0 TO 2:IF TX(I)<>X OR TY(I)<>Y THEN 500
480 TD(I)=TD(I)-1:TG(I)=0:J=J+1:IF TD(I)=0 THEN 500
490 TF=TF-1:TX(I)=EX(TF):TY(I)=EY(TF):LOCATETX(I)*2,TY(I)*2:PRINTT$(I*2+N)
500 NEXT:IF (TD(0)+TD(1)+TD(2))=0 THEN 600
510 SC=SC+(J^3*50+J*50):GOSUB950:IF J<2 THEN RETURN
520 LINE(14*32,10*16)-(14*32+30,10*16+15),,7,B:PAINT(14*32+1,10*16+1),1,7
530 I=INT(RND*14):SYMBOL(14*32+4,10*16+4),IT$(I),3:RETURN
540 '■■■■■■■| WARP & BREAK & OPEN/CLOSE |■■■■■■■
550 MA=MA-1:LOCATE38-MA,16:PRINT" ":LOCATE(X+X1)*2,(Y+Y1)*2:PRINTW$(1):RETURN
560 KI=KI-1:CIRCLE(X*32+16,Y*16+8),14,1:PAINT(X*32+16,Y*16+8),0,1
570 LOCATEX*2,Y*2:PRINTW$(1):LOCATEKX*2,KY*2:PRINTY$(N)
580 SWAP X,KX:SWAP Y,KY:PUT(X*32,Y*16),A:LOCATE38-KI,13:PRINT" ":RETURN
590 '■■■■■■■| ROUND CLEAR |■■■■■■■
600 RO=RO+1:PLAY"O5L8DD4DCC4C04B2.MF","O4L8DB4BDA4AG2.MF"
610 FOR I=TIME TO 200:LINE(639,192)-(638-I*2,198),,2,BF
620 PLAY"O5C64":SC=SC+10:GOSUB950:NEXT:IF RO<>11 THEN RETURN 40
630 CLS:LOCATE10,8:PRINT"YOU ARE A REAL HERO!"
640 LOCATE11,10:PRINT"THANKS A MILLION.":CN=0:GOTO390
```

また，マトックを持っていれば壁を壊すことができます。やりかたは壁に体当たりしながらスペース・キーを押し，移動キーを離すと壊せます。

気分とマトックは二つ以下の場合，面の最初に二つにもどります。ちなみに，六つためると1UPします。自分は画面右下に3人までしか表示されませんが，それ以上増えた場合も，ちゃんとストックされます。

敵は3種類いて，動きが異なります。グラサターンはしつこく追ってきます。イカサマとメダマンチャックは待ちぶせるとフェイントをかけたりします。

敵につかまったり，爆弾が爆発してしまうと1人死にます。その面にある窓を使いきってしまったら自滅しましょう。

《第2表》変数表（わかりにくいのだけ）

X1，Y1	自分の向き
SX(N)，SY(N)	敵の向き
KX，KY	穴の座標
P1，P2	キー対応
TF	何匹閉じ込めた？
TD(N)	残り敵数
TG(N)	窓に入ってる？
EX(N)，EY(N)	卵の座標

面は10面あります。

ぷろぐらむのこと

2次元配列は遅いということで，今回はPOINTを使ってみました。どうでしょうか。

キャラクターに動きをもたせたので，PUT＠Cは使いませんでしたが，4キャラぐらいなら変わらないようです。今度は大きなキャラのゲームを使ろうと思います。

プログラム中の”や°はカナロックで＠とその右のキーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，これはよくできてるじゃないか。

編：ええ，最近のS1は，投稿数が減っているにもかかわらず，レベルはあがってますね。

Dr.D：うむ，採用者はほぼ常連という感はあるがな。

編：プログラムのほうもキャラクターや面データがうまくまとまっていますね。

Dr.D：他のみんなもえすいちくんに負けずがんばってくれ。

あとがき

このゲームは，あのドア・ドア©ENIXを参考にしたのですが，上から見た画面にしたことでオリジナリティをだしています。原作とはまたちがったパズル的要素が含まれていると思います。

最後に，このゲーム作りをほんのちょっぴり手伝ってくれた西田と桂子（妹です，念のため）にSPECIAL THANKS!!



評…本当にあったらこわい（影）

by　バトルホークII

★影さんのマネはマスクとサングラスをかけるだけでいいが，Dr.Dのマネは髪を切らなくてはいけない。（愛姫県新居浜市・EMI＆MAI 14才）……【影：我々のマメ，いやマネはよしたほうが身のためだ。】

```
650 '███████| ITEM |███████
660 PUT(X*32,Y*16),A:PLAY"O5L32GAB":ON CO GOTO 710,680,690,700
670 CN=CN+1:RETURN
680 MA=MA+1:IF MA=6 THEN MA=2:LOCATE34,13:PRINT"     ":GOTO700 ELSE910
690 KI=KI+1:IF KI=6 THEN KI=2:LOCATE34,13:PRINT"     " ELSE 910
700 YO=YO+1:GOTO910
710 J=0:FOR I=0 TO 2:IF (TD(I)=0)+(TG(I)<>0) THEN 740
720 PLAY"O7L64CED","O8E8"
730 LOCATETX(I)*2,TY(I)*2:PRINTW$(1):TX(I)=X:TY(I)=Y:J=J-1
740 NEXT:GOTO470
750 '███████|ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ |███████
760 CLS:COLOR ,,0:LINE(33*16,0)-(639,39),,1,BF
770 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(I*16+544,I*16+4),"MADO",2,2,6,PSET:NEXT
780 COLOR ,,1:FOR I=0 TO 5:LOCATE33,6+I*3:PRINTDI$(I);:NEXT
790 IG$(&HEC)=R1$(RO),"0",R2$(RO):IG$(&HED)=R3$(RO),"0",R4$(RO)
800 SYMBOL(2,2),"●o":LINE(0,0)-(15,11),,4,B
810 TF=0:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11:LOCATEI*2,J*2:PRINTW$(1)
820 ON POINT(I,J) GOTO 840,850,860,850
830 PUT(I*32,J*16),A:GOTO870
840 LOCATEI*2,J*2:PRINT"ﾜﾝ"+RT$+"ﾞﾟ":EX(TF)=I:EY(TF)=J:TF=TF+1:GOTO830
850 LOCATEI*2,J*2:PRINT"ﾂﾃ"+RT$+"ﾄﾅ":GOTO870
860 SYMBOL(I*32,J*16),"ﾆﾆ",2:SYMBOL(I*32,J*16+8),"ﾆﾆ",2
870 NEXT:NEXT:KI=KI-(KI<2)*(2-KI):MA=MA-(MA<2)*(2-MA)
880 FOR I=0 TO 2:TD(I)=TF/3+1:TG(I)=0:NEXT
890 SYMBOL(0,192),"BOMB CLUSH TIME",2:LINE(240,192)-(639,198),,5,BF
900 '███████|  STATES  |███████
910 YY=YO-1:IF YO>3 THEN YY=3
920 FOR I=1 TO YY:LOCATE31+I*2,22:PRINT"ｲｳ":LOCATE31+I*2,23:PRINT"ｴｵ":NEXT
930 LOCATE37,19:PRINTUSING"##";RO:LOCATE39-MA,16:PRINTSTRING$(MA,"ﾋ")
940 LOCATE39-KI,13:PRINTSTRING$(KI,"♪")
950 IF HI=<SC THEN HI=SC:LOCATE34,7:PRINTUSING"#####";HI
960 LOCATE34,10:PRINTUSING"#####";SC:RETURN
970 '███████| CHRACTER |███████
980 FOR I=178 TO 207:READ A$,B$,C$:IG$(I)=A$,B$,C$:NEXT
990 COLOR ,,1:SYMBOL(0,0),"ｴｵｸｹｼｽﾀﾁﾈﾉｺｻ",-1:FOR I=0 TO 11:IMAGE(I*8,0),I+208
1000 NEXT:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(0,I*8),"ﾏﾏ",2:NEXT
1010 FOR I=1 TO 31 STEP2:LINE(I,0)-(I,15),,0:NEXT:GET(0,0)-(31,15),A
1020 CLS:COLOR 7,,0:CIRCLE(8,8),7,6,,,7/7:PAINT(8,8),6,6
1030 SYMBOL(0,0),"ﾉ",-1,-1,7,PSET:SYMBOL(9,9),"ﾉ",,,2,PSET
1040 FOR I=0 TO 1:IMAGE(1,I*8+1),I*2+220:IMAGE(9,I*8+1),I*2+221:NEXT
1050 FOR I=48 TO 90:CLS:FOR J=1 TO 0 STEP-1:SYMBOL(J,J),CHR$(I),,,-(J=0)*4+3,OR
1060 NEXT:IMAGE(0,0),I:NEXT:SYMBOL(0,0),"█",,,6:IMAGE(0,0),&HF0:CLS
1070 '███████| ｼｮｷ ｾｯﾃｲ |███████
1080 P1(&HBD)=1:P1(&HBE)=2:P1(&HCD)=3:P1(&HB7)=4
1090 RT$=MKI$(&H1D1D)+CHR$(31):W$(1)="  "+RT$+"  "
1100 T$(0)="ｺｻ"+RT$+"ｼｽ":T$(1)="ﾛﾚ"+RT$+"ﾕﾔ":FOR I=0 TO 1:READ Y$,T1$,T2$
1110 Y$(I)="ｲｳ"+RT$+Y$:T$(I+2)="ｶｷ"+RT$+T1$:T$(I+4)="ｾｿ"+RT$+T2$
1120 NEXT:FOR I=1 TO 4:READ X2(I),Y2(I):NEXT
1130 FOR I=0 TO 5:READ DI$(I):NEXT
1140 FOR I=0 TO 13:READ IT$(I):NEXT
1150 FOR I=1 TO 10:READ R1$(I),R2$(I),A$,B$:FOR J=2 TO 16 STEP2
1160 A$=LEFT$(A$,J-1)+"0"+MID$(A$,J)
1170 B$=LEFT$(B$,J-1)+"0"+MID$(B$,J):NEXT:R3$(I)=A$:R4$(I)=B$:NEXT
1180 '██████| ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ |███████
1190 CLS:FOR I=0 TO 1:LINE(64+I*16,I*8)-(576-I*16,120-I*8),,-(I=0)*2+1,BF:NEXT
1200 COLOR ,,1:FOR I=0 TO 5 STEP5
1210 LOCATEI+7,I+3:PRINT"ﾜXﾝﾜﾝ ﾜXXﾝ XXXﾝ ﾜXXﾝ"
1220 LOCATEI+7,I+4:PRINT"XXXXX XX X XX X XX X"
1230 LOCATEI+7,I+5:PRINT"XXXXX XXXX XX X XX X"
1240 LOCATEI+7,I+6:PRINT"XX"°X XX X XXX° "XX°":NEXT
1250 LOCATE0,20:PRINT"HATCHAN  MEDAMANCHACK  IKASAMA  GLASATAN";
1260 LOCATE6,22:PRINT"[PRESS RETURN KEY TO START!]"
1270 N=-(N=0):LOCATE3,17:PRINTY$(N):FOR I=0 TO 2:LOCATEI*9+14,17:PRINTT$(I*2+N)
1280 NEXT:FOR J=0 TO 300:NEXT:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1270 ELSE RETURN 30
1290 '███████| CHR DATA |███████
1300 DATA 00010C3000000030,010F3F7F78275F3F,00010C3007182030
1310 DATA 008000000000000C,80F0ECFA1EE4FAFC,00801004E018040C
1320 DATA 1F3D3D1D3F7F7E3C,5FBDBD5D07030000,7FFFFF7F07030000
1330 DATA F8B0B0B9FEFE3C00,FAB7B7BBFEF80000,FEFFFFFFFEF80000
1340 DATA 00030300060C0C00,0307070F0F1F1F1F,0307070F0F1F1F1F
1350 DATA 0000000000000000,C0E0E0D0F0E8E8F8,C0E0E0F0F0F8F8F8
1360 DATA 0C1E1E0C00000000,3F73713F4C7376E7,3F73713F7F7F76E7
1370 DATA 3078783000000000,FCCE8EFC324F773A,FCCE8EFCFEFF773A
1380 DATA 0709007098010F1C,070919779A997B93,070F0F77F8F97303
1390 DATA 00800E1900C03018,18A4AE59B9CE312A,00808E1F1FCEE0E0
1400 DATA 0E1F1F3F3F1C0800,6916152D1C6B76E7,0100000000000000
1410 DATA 30F8FCFCFCA80000,D4A8B4B4AA57773A,C000000000000000
1420 DATA 071F3F3F7F7F7F3F,071F3F3F466C713F,00061E183F1F0E00
1430 DATA E0F8FCFCFEFEFEFC,E0F8FCFC32668EFC,00000000FCF87000
1440 DATA' 1F07000000002000,3C1F975078F02000,0000905078F02000
1450 DATA F8E0060101060800,7CF8E6010106087F,000006010106087F
1460 DATA 75AED2AD55DB659E,75AED2AD55DB659E,752E120D05030100
1470 DATA 5CEA966A54B64CF2,5CEA966A54B64CF2,5CE8906040800000
1480 DATA 64D850A0C0800000,65DB55ADD2AE7500,0000000000000000
1490 DATA 4C36140A06020000,4CB6546A96EA5C00,0000000000000000
1500 DATA FF838B97AF9BFFFF,FE82BEBEBEBEFE00,007C7C7C7C7C0000
1510 DATA 407CB87C045425D3,407CB87C045425D3,407CB87C045425D3
1520 DATA 80C0A0909090F0F0,80C0A0D0D0D0F000,0000406060600000
1530 DATA F0909090B0E0C080,F0D0D0D0A0C08000,0060606040000000
1540 DATA 0102306040000000,0102306040000000,FEC1B160400081C3
1550 DATA CFFC7078DCCE8783,C04000180C060301,70038F8F2733797C
1560 DATA 3C7C2040FEFEFE00,24662442B1A1817E,FFFFE7C3B1A181FF
1570 DATA 0000007EFFFFFF7E,1E17107EFBF5EB7E,E1E8EF8150204081
1580 DATA 0C18100020408000,0E1B111B3E60D0A0,FFFBF1FBFEE1D7AF
1590 DATA 00F7F7F7007F7F7F,FF080808FF808080,FFFFFFFFFFFFFFFF
1600 DATA ｴｵ,ｸｹ,ﾀﾁ,ﾑﾐ,ﾓﾒ,ﾗﾖ,0,-1,1,0,0,1,-1,0
1610 DATA HIGH,SCORE,ｽｺｱ,MATTOCK,ROUND,PLAYER,ﾊ,ﾊ,ﾊ,ﾋ,ﾋ,ﾋ,ﾋ,ﾌ,ﾌ,ﾌ,ﾌ,ﾍ,ﾍ,ﾎ
1620 '███████| ROUND DATA |████████
1630 DATA 6A922EA0BAA988DF,80100000008A0001,E9D9341D,18100000
1640 DATA FB8491B492C491FE,1500208004008025,F19D551F,42108104
1650 DATA FFA0FF00AAAAAAAA,0020000054882254,F199911F,00000000
1660 DATA 655D754D00DBABFB,1108201000200150,E2EE0757,2C0C0020
1670 DATA AB72AA02F7B1D5F7,50A8520040A45120,71F1D15F,80200402
1680 DATA E367435DC4F40C7E,0AA01200881204C8,C017BFAF,18209081
1690 DATA EDEB00D0B000EBED,4A0500A65600054A,770BD077,2005A002
1700 DATA CF9D3975E4DF84B5,224488112A448A51,BFB0F56D,4A408432
1710 DATA 4EAE4E81CDA5A87F,A44AA48120288492,BD1D4D36,42109409
1720 DATA D9AA03FB587A5BFB,2250010AA008A10A,FD71DD59,48204604
```

評…昼寝というのはちがってるが(編)

by TOHT

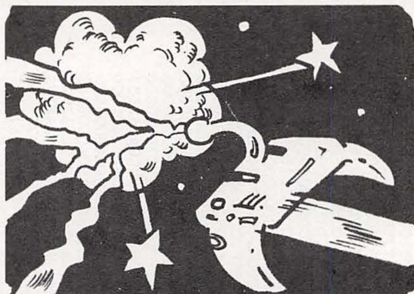
★私は，ベーマガを買いはじめて１年になる。これからもおんねげーしますだ。影お代官様。(埼玉県入間市・もうすぐ12才11才)……【影：よしよし，近う寄れ！編：何をしようと…。影：１年生に手をだすのはＴ……。】

SC-3000(LEVEL-ⅢB)用

FORMATION（フォーメーション）

SC（エスシー）

松井幸次郎



内　容

自機を操って，敵を撃つ！　ただそれだけです。

遊びかた

カーソル・キーで自機を８方向に動かせます。

ミサイル発射はINS DELキーで，パワーアップするときはHOME CLRキーを押してください。パワーアップは分身とレーザーがあって，分身は２万点，レーザーは４万点ないとできません。パワーアップすると，それだけ得点が減ります。

背景は３種類あって，５面が最終面です。

各面の終わりにはボーナス面のようなのがあり，１機1,000点ですが攻撃はきついです。面によって，敵の編隊がちがい，５面は編隊を組みません。

９機やられると，ゲーム・オーバーです。

なお，RUNしてから３分くらい待つとやっとタイトルがでます。

プログラムについて

メインは全部マシン語で，処理ごとにルーチンがわけてあり，それを順次メインで呼びだすという形になっています。一つ一つは短いので解析はしやすいと思います。

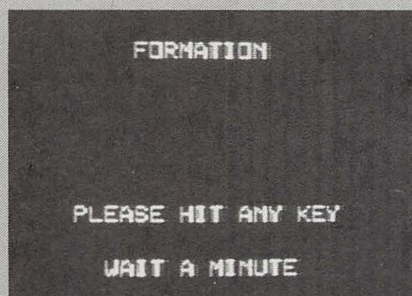
最後に

汎用性のあるドット・スクロールで，しかもスピードの速いものができる人は教えてください。

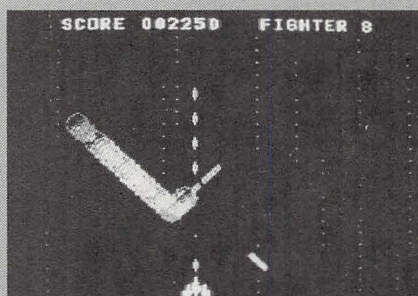
それと必ずセーブしてからRUNしてください。

CHECKER FLAG

編：こ，これは速い！
影：うまい，安い！　あー腹減ったなー。
編：そうですね……って，ここはOFじゃないんですから！
影：ごめん，ごめん。それにしても，よくできてるなー。おもしろいなー。
編：そうでしょう。ほとんどというか，メインはすべてマシン語でできてるんですよ。
影：それにしても，リストが長いなあ。メモリも15000バイトぐらい使用してるということだね。
編：ここまで作るには，SCのメモリマップなどハードの面でもよく勉強してるってことですね。



▲《写真１》RUNして３分待って現れるタイトル



▲《写真２》この超高速シューティング・ゲームに君はついていけるか！



◀《写真３》2,000点で分身のパワーアップができるぞ。これは２面だ

★僕は今まで「雑誌」というものに載ったことがなかったが，ベーマガに会ってはじめて載った。ありがとー！ベマガ。(北海道札幌市・みんなぁーみてるぅー12才)…【影：お礼にサッポロ・ラーメンなんて言わないぞ。】

FORMATION SC
のプログラム・リスト

```
10 REM MY SHIP
20 PATTERNS#0,"0101010103032327"
30 PATTERNS#1,"2727B3B1B1A18080"
40 PATTERNS#2,"0000000080008848"
50 PATTERNS#3,"88489A1A1A0A0202"
60 PATTERNS#4,"0000000000000000"
70 PATTERNS#5,"0008084840404000"
80 PATTERNS#6,"0000000000800080"
90 PATTERNS#7,"40A0202404040400"
100 REM ENEMY 1
110 PATTERNS#8,"0000000000101050"
120 PATTERNS#9,"30141A1402000000"
130 PATTERNS#10,"0000000000080889"
140 PATTERNS#11,"8A9CA8D8A0C08080"
150 PATTERNS#12,"0000000000000081"
160 PATTERNS#13,"4129050B05030101"
170 PATTERNS#14,"0000000000000002"
180 PATTERNS#15,"0420502040000000"
190 REM ENEMY 2
200 PATTERNS#16,"0808081011111100"
210 PATTERNS#17,"0606040808080808"
220 PATTERNS#18,"1048840422222220"
230 PATTERNS#19,"0102828448509010"
240 PATTERNS#20,"0013312266666604"
250 PATTERNS#21,"F979793113030100"
260 PATTERNS#22,"00901848CCCCCC00"
270 PATTERNS#23,"7E7C3C1890800000"
280 REM ENEMY 3
290 PATTERNS#24,"0106183020404082"
300 PATTERNS#25,"814A452B3F1F0701"
310 PATTERNS#26,"8060180C1CAE5EBF"
320 PATTERNS#27,"7FBEFEFCFCF8E080"
330 PATTERNS#28,"00000003060C0800"
340 PATTERNS#29,"0000000000000000"
350 PATTERNS#30,"0000000000000000"
360 PATTERNS#31,"0000000000000000"
370 REM ENEMY 4
380 PATTERNS#32,"8060582422110102"
390 PATTERNS#33,"0408102024586080"
400 PATTERNS#34,"01061A2444888040"
410 PATTERNS#35,"20100804241A0601"
420 PATTERNS#36,"0000000001060E0D"
430 PATTERNS#37,"0B07070300000000"
440 PATTERNS#38,"00000000806070B0"
450 PATTERNS#39,"D0E0E0C000000000"
460 REM ENEMY CRUSH
470 PATTERNS#40,"0000000919040008"
480 PATTERNS#41,"3860040008100101"
490 PATTERNS#42,"0040C08488000001"
500 PATTERNS#43,"030600000CCCC080"
510 PATTERNS#44,"01033330000060F0"
520 PATTERNS#45,"C000001931230200"
530 PATTERNS#46,"80800C181020061E"
540 PATTERNS#47,"1C00209890000000"
550 REM MY SHIP CRUSH
560 PATTERNS#52,"00000000010503FF"
570 PATTERNS#53,"0305010000000000"
580 PATTERNS#54,"00000000004080FE"
590 PATTERNS#55,"8040000000000000"
600 PATTERNS#56,"000001010B070F34"
610 PATTERNS#57,"0F070B0101000000"
620 PATTERNS#58,"00000000A0C0E018"
630 PATTERNS#59,"E0C0A00000000000"
640 PATTERNS#60,"8061752F172A1F7A"
650 PATTERNS#61,"1F2A172B75608000"
660 PATTERNS#62,"020C5CA8D0A8F0BC"
670 PATTERNS#63,"F0A8D0A85C0C0200"
680 PATTERNS#64,"000001010B070F34"
690 PATTERNS#65,"0F070B0101000000"
700 PATTERNS#66,"00000000A0C0E018"
710 PATTERNS#67,"E0C0A00000000000"
720 REM ENEMY'S MISSILE
730 PATTERNS#68,"0000000000000103"
740 PATTERNS#69,"0301000000000000"
750 PATTERNS#70,"00000000000080C0"
760 PATTERNS#71,"C080000000000000"
770 REM FIGHTER'S MISSILE
780 PATTERNS#72,"0000000001010303"
790 PATTERNS#73,"0303010100000000"
800 PATTERNS#74,"0000000000008080"
810 PATTERNS#75,"8080000000000000"
820 REM FIGHTER'S LASER
830 PATTERNS#76,"2121212121212121"
840 PATTERNS#77,"2121212121212121"
850 PATTERNS#78,"0808080808080808"
860 PATTERNS#79,"0808080808080808"
870 REM CRATOR
880 PATTERNC#177,"1866428181426618"
890 PATTERNC#178."1866428181426618"
900 PATTERNC#179,"0000182424180000"
910 PATTERNC#180,"0000182424180000"
920 REM ENEMY BASE
930 PATTERNC#181,"01552B552B552BFF"
940 PATTERNC#182,"FF01552B552B552B"
950 PATTERNC#183,"2BFF01552B552B55"
960 PATTERNC#184,"552BFF01552B552B"
970 PATTERNC#185,"2B552BFF01552B55"
980 PATTERNC#186,"552B552BFF01552B"
990 PATTERNC#187,"2B552B552BFF0155"
1000 PATTERNC#188,"552B552B552BFF01"
1010 REM START SET
1020 SCREEN2,1:COLOR,1,,1:CLS:MAG1
1030 SPRITE0,,0,15:SPRITE1,,4,1:SPRITE
30,,0,4:SPRITE31,,4,1
1040 FORI=0TO128STEP64:PSET(12,I+4),4:
COLOR6,8,(16,I)-(48,I+7)
1050 FORJ=24TO48STEP8:CURSORJ,I:PRINTC
HR$(177+(J-24)/8):NEXT
1060 FORJ=&H201CTO&H2023:VPOKEJ+I*32,&
H98:NEXT:FORJ=&H202CTO&H2033
1070 VPOKEJ+I*32,&H98:NEXT:COLOR12,2,(
0,I+24)-(56,I+31)
1080 FORJ=0TO56STEP8:CURSORJ,I+24:PRIN
TCHR$(181+J/8):NEXT
1090 COLOR15:FORJ=0TO200STEP8:CURSORJ,
I+8:PRINTCHR$(65+J/8):NEXT
1100 FORJ=0TO72STEP8:CURSORJ,I+16:PRIN
TCHR$(48+J/8):NEXTJ,I
1110 FORI=&HE700TO&HE9FF:POKEI,0:POKEI
+&H300,2:POKEI+&H600,RND(1)*1.1:NEXT
1120 FORI=0TO20:A=&HE700+RND(1)*&H300:
POKEA,1:NEXT:POKE&HFF81,96
1130 FORI=0TO80:POKE&HEA00+RND(1)*768,
RND(1)*4+3:NEXT:RESTORE1270:GOTO1270
1140 POKE&HFF85,192:SPRITE2,,72,15:SPR
ITE3,,72,15:POKE&HFF84.0
1150 RESTORE1160:FORI=&HFFFFTO&HFFC1ST
EP-1:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
1160 DATA78,A8,C0,C0,C0,C0,08,06
1170 DATA08,00,00,78,C4,04,08,A0
1180 DATAF0,08,0A,00,24,90,E0,08
1190 DATA0A,00,28,80,D0,08,0A,00
1200 DATA2C,70,C0,08,0A,00,30,80
1210 DATACC,08,0A,0C,FF,80,DC,08
1220 DATA0A,0C,FF,80,EC,08,0A,0C
1230 DATAFF,80,FC,08,0A,0C,FF
1240 FORI=4TO18STEP2:SPRITEI,,8,1:SPRI
TEI+1,,12,10:NEXT:FORI=20TO29
1250 SPRITEI,(192,192),68,11:NEXT:FORI
=&HFFC0TO&HFF91STEP-1:POKEI,192:NEXT
1260 SOUND4,0:RETURN
1270 DATA00,00,00,00,32,22,2E,31
1280 DATA24,00,40,40,40,40,40,40
1290 DATA00,00,00,25,28,26,27,33
1300 DATA24,31,00,44,00,00,00,00
1310 FORI=&H3800TO&H381F:READA$:VPOKEI
,VAL("&H"+A$):NEXT
1320 DATA30,04,04,20,FC,04,20,02
1330 DATAFC,10,04,00,FF,FC,00,00
1340 DATA30,04,FE,20,FC,FE,20,04
1350 DATAFE,FF,FC,FE,00,00,00,00
1360 DATA34,04,00,10,FE,04,20,FE
1370 DATA04,FF,FE,04,00,00,00,00
1380 DATA34,04,04,20,FC,00,20,04
1390 DATAFC,FF,FC,00,00,00,00,00
1400 FORI=&HF400TO&HF43F:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1410 DATA2C,04,00,10,01,FC,10,FF
1420 DATAFC,FF,FC,00,00,00,00,00
1430 DATA1C,04,FC,10,04,04,10,04
1440 DATAFC,10,FC,FC,FF,FC,04,00
1450 DATA20,04,08,10,04,00,10,FC
1460 DATAF0,FF,FC,00,00,00,00,00
1470 DATA30,04,04,08,FC,04,10,00
1480 DATAFC,08,04,04,FF,FC,04,00
1490 FORI=&HF440TO&HF47F:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1500 DATA30,04,00,10,FC,00,10,04
1510 DATA04,10,FC,00,FF,FC,FC,00
1520 DATA2C,04,04,10,FC,FC,10,04
1530 DATAFC,10,04,04,FF,FC,FC,00
1540 DATA2C,04,FC,10,FC,FC,10,04
1550 DATA04,FF,FC,04,00,00,00,00
1560 DATA30,04,00,80,00,00,10,FC
1570 DATA00,FF,FC,FC,00,00,00,00
1580 FORI=&HF480TO&HF4BF:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1590 REM MAIN
1600 DATA3E,C2.D3,BF,3E,81,D3,BF
1610 DATA3A,F2,FF.FE,D0,30,05,CD
1620 DATA80,D1,18,0A,3E,08,06,00
1630 DATA05,20,FC,3D,20,F8,CD,00
1640 DATAD2,CD,00,D3,CD,00,D4,CD
1650 DATA00,D5,CD,00,D6,CD,00,D9
1660 DATACD,00,D7,CD,00,DA,CD,00
1670 DATADB,CD,00,E1,CD,00,DC,CD
1680 DATA00,E0,CD,00,DD,CD,00,D2
1690 DATACD,00,E2,CD,00,E3,3A,89
1700 DATAFF,FE,FF,C8,3E,03,D3,DE
1710 DATADB,DC,FE,FF,20,04,AF,32
1720 DATA87,FF,3A,F2,FF,FE,F8,D0
1730 DATA18,9E
1740 FORI=&HE400TO&HE469:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1750 REM SCROOL
1760 DATA3A,8A,FF,FE,03,28,35,11
1770 DATA1F,F3,21,FF,F2,01,00,03
1780 DATAED,B8,11,00,F0,21,00,F3
1790 DATA01,20,00,ED,B0,21,20,38
1800 DATACD,44,2C,21,00,F0,01,BE
1810 DATAE0,ED,A3,00,00,20,FA,ED
1820 DATAA3,00,00,20,FA,ED,A3,00
1830 DATA00,20,FA,C9,3A,81,FF,3C
1840 DATAFE,68,20,02,3E,60,32,81
1850 DATAFF,21,20,38,CD,44,2C,06
1860 DATA17,0E,20,CD,3D,2C,0D,20
1870 DATAFA,05,20,F5,C9
1880 FORI=&HD180TO&HD1DC:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1890 REM MY SHIP MOVE
1900 DATA2A,FE,FF,3E,06,D3,DE,DB
1910 DATADC,CB,6F,20,02,24,24,CB
1920 DATA77,20,02,2D,2D,3E,05,D3
1930 DATADE,DB,DC,CB,6F,20,02,25
1940 DATA25,3E,04,D3,DE,DB,DC,CB
1950 DATA6F,20,02,2C,2C,7D,FE,B1
1960 DATAD0,22,FE,FF,11,00,3B,EB
1970 DATA7B,CD,44,2C,CD,3D,2C,7A
1980 DATACD,3D,2C,23,23,23,23,7B
1990 DATACD,44,2C,CD,3D,2C,7A,CD
2000 DATA3D,2C,C9
2010 FORI=&HD200TO&HD252:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2020 REM FIGHTER'S MISSILE SET
2030 DATA3A,84,FF,FE,00,20,06,3A
2040 DATA87,FF,FE,00,C0,3E,03,D3
2050 DATADE,DB,DC,FE,FF,C8,2A,FE
2060 DATAFF,3A,FC,FF,FE,C0,20,06
2070 DATA22,FC,FF,CD,38,D3,3A,FA
2080 DATAFF,FE,C0,C0,3A,85,FF,FE
2090 DATAC0,C8,2A,85,FF,22,FA,FF
2100 DATA3E,FF,32,87,FF,C9
2110 FORI=&HD300TO&HD33D:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2120 REM FIGHTER'S MISSILE MOVE
2130 DATA3A,FC,FF,FE,C0,28,0B,C6
2140 DATAF0,FE,C0,38,02,3E,C0,32
2150 DATAFC,FF,3A,FA,FF,FE,C0,28
2160 DATA0B,C6,F0,FE,C0,38,02,3E
2170 DATAC0,32,FA,FF,2A,FC,FF,EB
2180 DATA21,08,3B,7B,CD,44,2C,CD
2190 DATA3D,2C,7A,CD,3D,2C,2A,FA
2200 DATAFF,EB,21,0C,3B,7B,CD,44
2210 DATA2C,CD,3D,2C,7A,CD,3D,2C,C9
2220 FORI=&HD400TO&HD448:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2230 REM ENEMY SET
2240 DATA3A,F9,FF,47,3A,F7,FF,B8
2250 DATAD0,06,04,21,EF,FF,7E,FE
2260 DATAC0,28,0A,2B,2B,2B,2B,2B
2270 DATA2B,04,04,18,F1,3A,F3,FF
2280 DATA77,23,3A,F4,FF,77,2B,2B
2290 DATA3A,F1,FF,77,CB,20,CB,20
2300 DATA58,16,3B,13,13,EB,CD,44
2310 DATA2C,CD,3D,2C,23,23,23,23
2320 DATAC6,04,CD,44,2C,CD,3D,2C
2330 DATAFE,0C,20,05,01,0A,01,18
2340 DATA15,FE,14,20,05,01,0F,04
2350 DATA18,0C,FE,1C,20,05,01,0F
2360 DATA04,18,03,01,0F,04,23,79
2370 DATACD,44,2C,CD,3D,2C,2B,2B
2380 DATA2B.2B.78.CD.44.2C.CD.3D
```


★8月号のBMプログラム・コーナーで、Dr.Dの人形がNHKのクイズおもしろゼミナール鈴○健二さんによく似ていた。しかし、よくできているなあ。(大分県東国東郡・**溝部竜一13才**)……**【Dr.D：おはずかしや。】**

```
2390 DATA2C,EB,2B,79,77,2B,3A,F5
2400 DATAFF,77,2B,5F,16,F4,1A,77
2410 DATA3A,F7,FF,3C,32,F7,FF,3A
2420 DATAF2,FF,3C,32,F2,FF,FE,D8
2430 DATA20,11,3A,F8,FF,CB,27,FE
2440 DATA0B,38,02,3E,0A,32,F8,FF
2450 DATA3A,F2,FF,4F,3A,8F,FF,47
2460 DATA79,90,28,05,30,FB,C3,00
2470 DATAD5,ED,5F,47,ED,5F,80,E6
2480 DATAF0,FE,C0,38,02,D6,40,32
2490 DATAF5,FF,E6,C0,CB,3F,CB,3F
2500 DATACB,3F,C6,08,32,F1,FF,ED
2510 DATA5F,47,ED,5F,80,32,F4,FF
2520 DATA3A,F2,FF,FE,D0,DA,00,D5
2530 DATA3E,20,32,F1,FF,C3,00,D5
2540 FORI=&HD500TO&HD5EF:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2550 REM ENEMY MOVE
2560 DATA3A,F9,FF,4F,21,EC,FF,7E
2570 DATA5F,16,F4,13,1A,23,23,23
2580 DATA47,7E,80,77,13,1A,47,23
2590 DATA7E,80,77,16,3B,3A,F9,FF
2600 DATA91,CB,27,CB,27,CB,27,C6
2610 DATA10,5F,2B,7E,FE,D0,28,20
2620 DATAEB,CD,44,2C,CD,3D,2C,13
2630 DATA1A,CD,3D,2C,1B,1A,23,23
2640 DATA23,23,CD,44,2C,CD,3D,2C
2650 DATA13,1A,CD,3D,2C,EB,18,01
2660 DATA23,2B,2B,2B,2B,2B,7E,3D
2670 DATA77,20,0F,23,16,F4,7E,5F
2680 DATA13,13,13,1A,2B,77,7B,23
2690 DATA77,2B,23,23,23,23,7E,FE
2700 DATAC0,20,07,3A,F7,FF,3D,32
2710 DATAF7,FF,2B,2B,2B,2B,2B,2B
2720 DATA2B,2B,2B,0D,20,81,C9
2730 FORI=&HD600TO&HD686:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2740 REM ENEMY CRUSH
2750 DATA3A,F9,FF,4F,21,F0,FF,56
2760 DATA2B,5E,3A,FD,FF,92,C6,10
2770 DATAFE,20,30,0F,3A,FC,FF,FE
2780 DATAC0,30,08,93,C6,10,FE,20
2790 DATADA,00,D8,3A,FB,FF,92,C6
2800 DATA10,FE,20,30,0F,3A,FA,FF
2810 DATAFE,C0,30,08,93,C6,10,FE
2820 DATA20,DA,05,D8,2B,2B,2B,2B
2830 DATA2B,0D,20,C3,C9
2840 FORI=&HD700TO&HD744:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2850 DATA11,FC,FF,18,03,11,FA,FF
2860 DATA2B,7E,23,FE,28,D2,3C,D7
2870 DATA3E,C0,12,3A,F9,FF,91,87
2880 DATAC6,04,87,87,16,3B,5F,EB
2890 DATA23,23,1B,1A,47,3E,28,12
2900 DATACD,44,2C,CD,3D,2C,3E,04
2910 DATACD,3D,2C,23,23,23,23,3E
2920 DATA2C,CD,44,2C,CD,3D,2C,3E
2930 DATA0F,CD,3D,2C,EB,23,AF,32
2940 DATABE,FF,2B,7E,23,78,FE,08
2950 DATA20,05,11,50,00,18,15,FE
2960 DATA10,20,05,11,00,01,18,0C
2970 DATAFE,18,20,05,11,00,02,18
2980 DATA03,11,00,10,CD,00,DE,C3
2990 DATA3C,D7
3000 FORI=&HD800TO&HD871:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3010 REM CRUSH TO NULL
3020 DATA3A,F9,FF,4F,21,EE,FF,7E
3030 DATAFE,28,20,23,16,3B,3A,F9
3040 DATAFF,91,87,C6,04,87,87,5F
3050 DATAEB,23,23,3E,30,CD,44,2C
3060 DATACD,3D,2C,23,23,23,23,CD
3070 DATA44,2C,CD,3D,2C,EB,77,2B
3080 DATA2B,2B,2B,2B,2B,0D,20,CF,C9
3090 FORI=&HD900TO&HD938:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3100 REM ENEMY'S MISSILE SET
3110 DATA3A,F8,FF,47,3A,F6,FF,90
3120 DATAD0,21,BF,FF,3A,F8,FF,47
3130 DATA7E,FE,C0,28,08,2B,2B,2B
3140 DATA2B,05,20,F4,C9,3A,90,FF
3150 DATA3C,32,90,FF,E6,07,47,3A
3160 DATAF9,FF,3D,B8,38,EF,78,47
3170 DATA80,80,80,80,80,47,3E,EF
3180 DATA90,5F,16,FF,1A,FE,C0,D0
3190 DATA1B,1A,13,FE,24,D0,1A,77
3200 DATA23,13,1A,77,1A,4F,1B,1A
3210 DATA5F,51,3A,FF,FF,92,38,04
3220 DATA0E,00,18,02,0E,80,06,06
3230 DATACB,3F,B1,05,20,FA,2B,2B
3240 DATA77,57,3A,FE,FF,93,38,04
3250 DATA0E,00,18,02,0E,80,06,06
3260 DATACB,3F,B1,05,20,FA,2B,77
3270 DATAFE,00,20,08,7A,FE,00,20
3280 DATA03,3E,01,77,3A,F6,FF,3C
3290 DATA32,F6,FF,C9
3300 FORI=&HDA00TO&HDA93:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3310 REM ENEMY MISSILE MOVE
3320 DATA3A,F8,FF,4F,21,BF,FF,06
3330 DATA50,7E,FE,C0,28,37,2B,7E
3340 DATA23,23,86,77,FE,F8,38,03
3350 DATA2B,18,0C,2B,2B,2B,7E,23
3360 DATA23,86,77,FE,C0,38,0C,3E
3370 DATAC0,77,3A,F6,FF,3D,32,F6
3380 DATAFF,7E,00,16,3B,58,EB,CD
3390 DATA44,2C,CD,3D,2C,13,1A,CD
3400 DATA3D,2C,EB,18,01,23,2B,2B
3410 DATA2B,2B,2B,04,04,04,04,0D
3420 DATA20,B7,C9
3430 FORI=&HDB00TO&HDB52:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3440 REM SET OPTION
3450 DATA3E,02,D3,DE,DB,DC,FE,FF
3460 DATACB,3A,85,FF,FE,C0,C0,3A
3470 DATA8D,FF,FE,02,D8,D6,02,27
3480 DATA32,8D,FF,2A,FE,FF,22,85
3490 DATAFF,C9
3500 FORI=&HDC00TO&HDC21:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3510 REM MOVE OPTION
3520 DATA3A,85,FF,FE,C0,C8,2A,FE
3530 DATAFF,EB,2A,85,FF,7C,92,C6
3540 DATA20,FE,40,38,0E,FE,80,30
3550 DATA06,25,25,25,25,18,04,24
3560 DATA24,24,24,7D,93,C6,20,FE
3570 DATA40,38,0E,FE,80,30,06,2D
3580 DATA2D,2D,2D,18,04,2C,2C,2C
3590 DATA2C,22,85,FF,EB,21,78,3B
3600 DATA7B,CD,44,2C,CD,3D,2C,7A
3610 DATACD,3D,2C,23,23,23,23,7B
3620 DATACD,44,2C,CD,3D,2C,7A,CD
3630 DATA3D,2C,C9
3640 FORI=&HE000TO&HE05A:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3650 REM CRUSH SOUND
3660 DATA3A,8E,FF,FE,0F,C8,C6,01
3670 DATA32,8E,FF,F6,F0,D3,7F,C9
3680 FORI=&HDD00TO&HDD0F:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3690 REM SCORE UP
3700 DATA3A,8B,FF,83,27,32,8B,FF
3710 DATA30,01,14,3A,8C,FF,82,27
3720 DATA32,8C,FF,30,09,3A,8D,FF
3730 DATAC6,01,27,32,8D,FF,EB,21
3740 DATA0A,38,3A,8D,FF,47,CB,3F
3750 DATACB,3F,CB,3F,CB,3F,C6,40
3760 DATACD,44,2C,CD,3D,2C,78,E6
3770 DATA0F,C6,40,CD,3D,2C,23,23
3780 DATA3A,8C,FF,47,CB,3F,CB,3F
3790 DATACB,3F,CB,3F,C6,40,CD,44
3800 DATA2C,CD,3D,2C,78,E6,0F,C6
3810 DATA40,CD,3D,2C,23,23,3A,8B
3820 DATAFF,47,CB,3F,CB,3F,CB,3F
3830 DATACB,3F,C6,40,CD,44,2C,CD
3840 DATA3D,2C,78,E6,0F,C6,40,CD
3850 DATA3D,2C,EB,C9
3860 FORI=&HDE00TO&HDE7B:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3870 REM BACK GRAPHIC CHENGE
3880 DATA3A,8A,FF,FE,01,20,05,21
3890 DATA00,E7,18,0C,FE,02,20,05
3900 DATA21,00,EA,18,03,21,00,ED
3910 DATA11,00,F0,01,00,03,ED,B0,C9
3920 FORI=&HDF00TO&HDF20:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3930 REM LASER SET
3940 DATA3A,84,FF,FE,00,C0,3E,02
3950 DATAD3,DE,DB,DC,FE,FF,C8,3A
3960 DATA8D,FF,FE,04,D8,D6,04,27
3970 DATA32,8D,FF,21,0A,3B,3E,4C
3980 DATACD,44,2C,CD,3D,2C,3E,07
3990 DATACD,3D,2C,23,23,23,23,3E
4000 DATA4C,CD,44,2C,CD,3D,2C,3E
4010 DATA07,CD,3D,2C,3E,FF,32,84
4020 DATAFF,C9
4030 FORI=&HE100TO&HE141:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
4040 REM PLAY MUSIC
4050 DATA3A,83,FF,FE,00,28,10,3D
4060 DATA32,83,FF,47,3E,0C,90,30
4070 DATA01,AF,F6,90,D3,7F,C9,26
4080 DATAF6,3A,82,FF,6F,7E,F6,80
4090 DATAD3,7F,23,7E,D3,7F,23,7E
4100 DATAFE,00,20,07,3E,00,32,82
4110 DATAFF,18,E4,32,83,FF,23,7D
4120 DATA32,82,FF,C9
4130 FORI=&HE200TO&HE23B:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
4140 REM MUSIC DATA
4150 DATA0F,07,18,0F,07,18,0E,08,18
4160 DATA0F,07,18,0A,06,0C,0F,07,0C
4170 DATA0E,08,0C,0F,07,18,01,00,18
4180 DATA0F,05,18,0F,05,18,0A,06,18
4190 DATA0F,05,18,00,05,0C,0F,05,0C
4200 DATA0A,06,0C,0F,05,18,01,00,18
4210 DATA04,05,0C,04,05,0C,04,05,0C
4220 DATA0A,06,0C,0F,05,0C,0F,05,0C
4230 DATA0F,05,0C,01,07,0C,0A,06,0C
4240 DATA0A,06,0C,0A,06,0C,0F,07,0C
4250 DATA0F,07,0C,01,07,0C,0A,06,0C
4260 DATA01,07,A8,01,00,18,00,00,00
4270 FORI=&HF600TO&HF66B:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
4280 REM SCENE DATA
4290 DATA01,04,04,02,04,02,01,06
4300 DATA06,02,08,08,03,08,01
4310 FORI=&HF500TO&HF50E:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
4320 REM FIGHTER CRUSH
4330 DATA3A,F9,FF,47,2A,FE,FF,EB
4340 DATA21,EE,FF,7E,23,23,FE,28
4350 DATA30,1C,2B,7E,23,FE,B4,30
4360 DATA15,93,C6,0C,FE,18,30,0E
4370 DATA7E,92,C6,0C,FE,18,30,06
4380 DATA3E,FF,32,89,FF,C9,3E,08
4390 DATA2B,3D,20,FC,05,20,D4,3A
4400 DATAF8,FF,47,21,BF,FF,7E,FE
4410 DATAB8,30,16,23,93,C6,08,FE
4420 DATA10,30,0E,7E,92,C6,08,FE
4430 DATA10,30,06,3E,FF,32,89,FF
4440 DATAC9,2B,2B,2B,2B,2B,05,20
4450 DATADD,C9
4460 FORI=&HE300TO&HE361:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
4470 REM MAIN
4480 SCREEN1,1:COLOR4,1:CLS:CURSOR15,6
:PRINT"FORMATION"
4490 CURSOR11,15:PRINT"PLEASE HIT ANY
KEY"
4500 IFINKEY$=""THEN4500
4510 CURSOR13,18:PRINT"WAIT A MINUTE":
SCREEN2:S=1:SD=&HF500:M=3:F=9:E=0
4520 FORI=&HFF8BTO&HFF8D:POKEI,0:NEXT:
GOSUB1140
4530 FORI=2TO29:SPRITEI,(0,192):NEXT:P
OKE&HFF82,0:POKE&HFF83,0:GOSUB1150
4540 POKE&HFFF8,M:POKE&HFF88,M:VPOKE&H
381B,F+&H3F:POKE&HFFF7,PEEK(SD+1)
4550 POKE&HFF8A,PEEK(SD):CALL&HDF00:CA
LL&HD180:RESTORE4700
4560 FORI=&H398DTO&H3991:READA:VPOKEI,
A:NEXT:POKE&HFFF9,PEEK(SD+1)
4570 POKE&HFF8F,PEEK(SD+2):VPOKE&H3994
,S+&H40:SCREEN,2:FORI=0TO200:NEXT:POKE
&HFFF2,E
4580 CALL&HE400:IFPEEK(&HFF89)=255THEN
E=PEEK(&HFFF2)-(PEEK(&HFFF2)MODPEEK(SD
+2))+4:POKE&HFF89,0:GOTO4640
4590 SOUND0:SD=SD+3:M=PEEK(&HFF88):M=M
-(M<10):E=-(PEEK(SD+2)>4)*4
4600 SPRITE2,(0,208):S=S+1:IFS<6THEN45
30
4610 SCREEN1,1:CLS:CURSOR7,11:PRINT"YO
U DESTROYED ALL ENEMIES":FORI=0TO1000
4620 NEXT:CLS:CURSOR12,12:PRINT"CONGRA
TULATIONS"
4630 FORI=0TO500:COLORIMOD16:NEXT:GOTO
4470
4640 SOUND0:SOUND4,2:SPRITE1,(192,192)
:FORI=52TO64STEP4:SPRITE0,,I,6
4650 SOUND4,,67-I:FORJ=0TO30:NEXTJ,I:S
PRITE30,(0,192):SPRITE31,(0,192)
4660 SPRITE0,(0,208),0,15:SOUND0:F=F-1
:IFF>0THENGOSUB1140:GOTO4530
4670 RESTORE4710:FORI=&H398CTO&H3995:R
EADA:VPOKEI,A:NEXT:FORI=0TO1200:NEXT
4680 GOTO4470
4690 REM MESSAGE DATA
4700 DATA&H32,&H22,&H24,&H2D,&H24
4710 DATA&H26,&H20,&H2C,&H24,&H00
4720 DATA&H00,&H2E,&H35,&H24,&H31
```

★あーん，指が大きいとカーソル・キーが使いにくいよーっ！（兵庫県神戸市・PATRICIA16才）……【影：横綱双葉黒は趣味がパソコンらしいが，使用してるキーボードは，畳の大きさらしい………てなわけない。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0/8FB02V1.0)用

PIRON KUN

ピロン クン



平野　朋成

⊙STORY

船員さんのPIRON　KUN。航海の途中で，変な諸島にきれいなボールをみつけました。そんなわけで，ボールを集めることになりました。

⊙HOW TO PLAY

PIRON　KUNを8246で上下左右に動かします。物を動かしながら，ボールを船へ全部運んで，自分も船にもどれば面クリアです。

気を付けることは，ボールや岩は押すとなにかにぶつかるまで止まりません。岩は，海へ落ちると平地を作ります。

Gキーを押すか，海へ落ちるか，ボールを海へ落としちゃうか，TIMEがなくなるかでPIRON　KUNが1人死に，3人死ぬとゲーム・オーバーです。

コンティニューもありますので，がんばって全10面をクリアしてください。

《第1表》変数表

TI	時間
R	面
BA	ボールの数
PIRON	PIRONの数
X, Y	座標
XX, YY	仮想の座標
VX, VY	移動量
PIRON$, SHIP$, TREE$, BALL$ISHIS	各キャラクター
その他	

CHECKER FLAG

編：思考型パズルゲームですね。

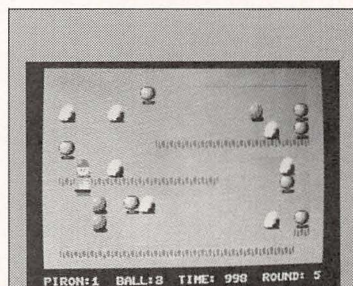
Dr.D：ふむ，まあ，よくできてるぞ。こういうパターンのゲームは，なんといっても画面のパターンが命だからな。その点でもパズル的要素が十分あってよろしい。

編：キャラクターもかわいいし，ゲームに花をそえてますね。

Dr.D：X1の場合はユーザー定義文字のおかげできれいなキャラが作れるのが特徴だからな。

⊙苦労話

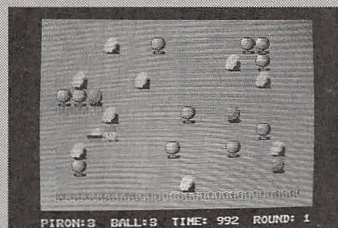
苦労したのはほとんどでした。とくに苦労したのは，データとキャラクター，ミュージックです。でも，苦労したかいがあって，キャラクターだけはきれいにできたと思います。



▲《写真4》5面をお見せしましょう。岩の使いかたがミソ



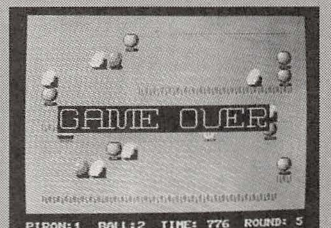
◀《写真1》PIRON KUNのタイトル画面



▼《写真2》1面。ボールをうまく船まで運ぶんだぞ



▼《写真3》すべて運んで自分も船にもどると面クリア



▼《写真5》PIRONKUNが3人死んじゃうとホラ

X1シリーズ

★国語の時間です。俳句の勉強をしています。そこで一句「ベーマガも　影さんいなきゃ　平和だね」　う〜ん，季語がない。(石川県金沢市・小林　肇15才)……【影：ベーマガも，私がいなきゃ，ただの紙。一同：ポカッ！】

PIRON KUNのプログラム・リスト

```
100 GOTO 920
110 '▁▁▂▃▅▆▇█ MAIN █▇▆▅▃▂▁▁
120 GOSUB 580:TI=TI-1:LOCATE 2,23:PRINT USING"PIRON:#  BALL:#  TIME:####  ROUND:
##";PIRON;BA;TI;R;:IF TI=0 THEN 360
130 A$=INKEY$(0):IF A$="G" OR A$="g" THEN 360
140 A=VAL(A$):VX=(A=4)-(A=6):VY=(A=8)-(A=2):IF VX=0 AND VY=0 THEN 120
150 V=INSTR("ﾅﾆｵｹｽﾁﾇ",SCRN$((X+VX)*2+2,(Y+VY)*2,1))
160 ON V GOTO 170,360,430,120,200,270,360
170 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT CL$:X=X+VX:Y=Y+VY:VX=0:VY=0
180 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT PIRON$:GOTO 120
190 '▁▁▂▃▅▆▇█ MOVE BALL █▇▆▅▃▂▁▁
200 XX=X+VX:YY=Y+VY
210 V=INSTR("ﾅﾆｵｹｽﾁﾇ",SCRN$((XX+VX)*2+2,(YY+VY)*2,1))
220 ON V GOTO 230,360,250,120,120,120,360
230 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT CL$:XX=XX+VX:YY=YY+VY:'--------------------- ﾍｲﾁ
240 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT BALL$:PLAY"O2C64O4":GOTO 210
250 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT CL$:BA=BA-1:PLAY"O6E2BO7ER64":GOTO 120:'---- ﾌﾈ
260 '▁▁▂▃▅▆▇█ MOVE ISHI █▇▆▅▃▂▁▁
270 XX=X+VX:YY=Y+VY
280 V=INSTR("ﾅﾆｵｹｽﾁﾇ",SCRN$((XX+VX)*2+2,(YY+VY)*2,1))
290 ON V GOTO 300,320,120,120,120,120,320
300 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT CL$:XX=XX+VX:YY=YY+VY:'--------------------- ﾍｲﾁ
310 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT ISHI$:PLAY"O2G64O4":GOTO 280
320 LOCATE XX*2+2,YY*2:PRINT CL$:PLAY"O5G2O6CO4R64":XX=XX+VX:YY=YY+VY:'-- ｳﾐ
330 IF XX=0 OR XX=17 OR YY=0 OR YY=10 THEN GOTO 120
340 LOCATE XX*2+2,YY*2:IF "ﾆ"=SCRN$(XX*2+2,YY*2+2,1) THEN  PRINT CL$+Q$+CS$:GOTO
 120 ELSE PRINT CL$:GOTO 120
350 '▁▁▂▃▅▆▇█ M I S S ! █▇▆▅▃▂▁▁
360 PIRON=PIRON-1:PLAY"O3CRCRCRR":IF PIRON>0 THEN GOTO 610
370 CGEN:LOCATE 6,10:PRINT"         "
380       LOCATE 6,11:PRINT"GAME OVER"
390       LOCATE 6,12:PRINT"         "
400 PLAY"O5CO4BAGBAGFAGFEDDGGCCC":IF R>H THEN H=R
410 PAUSE 15:CLS:GOTO 980
420 '▁▁▂▃▅▆▇█ C L E A R █▇▆▅▃▂▁▁
430 IF BA>0 THEN 120 ELSE IF R=10 THEN 480
440 CGEN:COLOR 2:LINE(11,8)-(29,17),"♥",7,B:LINE(12,9)-(28,16)," ",7,BF
450 COLOR 7:CGEN 1:LOCATE 13,10:PRINT USING"ROUND ## CLEAR !";R;:
460 LOCATE 13,13:PRINT"LET'S GO "+Q$+Q$+"NEXT ROUND"
470 PLAY"O4CRDRERFRGRARBRABO5CCCCCRR":R=R+1:GOTO 610
480 CLS 4:LINE(0,0)-(320,87),PSET,5,BF:LINE(240,88)-(320,199),PSET,1,BF
490 LINE(0,11)-(29,24),"ﾆ",7,BF
500 CIRCLE(100,87),40,2,1,0,180:PAINT(100,80),2,2,0
510 CIRCLE(319,95),79,2,.3:PAINT(319,95),2
520 CIRCLE(319,87),79,4,.3:PAINT(319,87),4
530 FOR I=28 TO 0 STEP -2:LOCATE I,11:PRINT SHIP$
540 PLAY "DR":LOCATE I,11:PRINT "ﾆﾆ"+Q$+"ﾆﾆ":NEXT
550 CSIZE 3:LOCATE 4,2:PRINT#0"CONGRATULATION !":CSIZE
560 LOCATE 11,16:PRINT"ALL ROUND CLEAR !!":H=R
570 PLAY"O6CO5ABGAFGEFDECDDGGCC":PAUSE 20:CLS 4:GOTO 980
580 '▁▁▂▃▅▆▇█ B G M █▇▆▅▃▂▁▁
590 MU=(MU+1)MOD129:A$=MID$(" ERFRGGFRERFRGGFRERFRGGFAGFEDFFERERFRGGFRERFRGGFRER
FRGGFAGFEDCCCRDDDREEERFFFRGGGRDEDEDEDEFGFGFGFGERFRGGFRERFRGGFRERFRGGFAGFEDCCCR",
MU+1,1):PLAY"O5"+A$:RETURN
600 '▁▁▂▃▅▆▇█ WRITE ROUND █▇▆▅▃▂▁▁
610 CLS 4:LOCATE 16,10:PRINT"ROUND";R;:PLAY"O4C64DEFGFEDCDEFGRBRO5C"
620 LINE(2,0)-(37,21),"ﾆ",BF:ON R RESTORE 710,730,750,770,790,810,830,850,870,89
0
630 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 2:READ GA$:GA$=BIN$(VAL("&H"+GA$)):O=16-LEN(GA$):GA$
=STRING$(O,"0")+GA$
640 FOR L=1 TO 8:G$=MID$(GA$,L*2-1,2):LOCATE (((J-1)*8+L)*2)+2,I*2
650 G=VAL("&B"+G$):IF G=0 THEN 660 ELSE IF G=1 THEN PRINT CL$+Q$+CS$ ELSE IF G=2
 THEN PRINT TREE$+Q$+CS$ ELSE IF G=3 THEN PRINT ISHI$+Q$+CS$
660 NEXT L:NEXT J:NEXT I
670 READ Q,W,BA:LOCATE Q*2+2,W*2:PRINT SHIP$
680 FOR I=1 TO BA:READ Q,W:LOCATE Q*2+2,W*2:PRINT BALL$:NEXT
690 READ X,Y:LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT PIRON$:TI=1000:MU=0:GOTO 120
700 '▁▁▂▃▅▆▇█ ROUND DATA █▇▆▅▃▂▁▁
710 DATA 0359,55A0,0555,5760,3575,5570,A555,5550,0355,9550,0155,5560
720 DATA 7556,565D,6555,5555,5555,D555,3,6,3,3,4,12,5,15,8,4,6
730 DATA 00D9,5700,0555,D550,7555,5555,55D0,055D,0000,6555,0055,5500
740 DATA 6555,5555,7556,5595,9555,5556,2,2,3,14,2,5,7,10,8,3,2
750 DATA 3557,5594,5655,555D,5970,0555,0000,0555,0005,5554,0000,05D5
760 DATA 5650,0555,55D7,7565,2555,5554,6,5,3,13,3,12,8,2,8,7,5
770 DATA 0019,5740,0055,5740,015D,5D40,0555,5540,1715,5540,9557,555D
780 DATA 5955,9D55,5559,5555,0015,5540,4,2,3,9,4,12,8,13,8,5,2
790 DATA 5565,5555,D755,5556,5555,5576,9550,0000,5755,555C,0000,0559
800 DATA 55B5,5555,5555,5576,5555,5554,2,6,3,3,8,3,7,13,2,2,5
810 DATA 1955,555C,7555,5755,5570,0559,5550,0000,9555,5655,5550,0575
820 DATA 5550,0555,7559,5555,1655,D974,13,4,3,5,3,15,2,7,5,13,5
830 DATA D555,5575,5555,5D56,5755,5555,9550,0555,9760,1555,0000,5558
840 DATA 0001,5574,000D,9750,001D,5560,9,5,2,13,4,9,7,10,5
850 DATA 2555,5554,5555,565D,D550,0555,5550,0D55,15D5,5D5C,5550,0555
860 DATA 9560,0555,A555,5557,159D,555C,1,5,2,3,4,2,4,2,5
870 DATA 1555,595C,5555,555B,5560,0955,5D60,0557,15D5,5655,0000,0565
880 DATA 5590,0555,9555,5556,1D55,D594,2,6,3,2,2,14,7,14,5,2,5
890 DATA 1501,5D64,5D05,755F,7705,5075,1705,5055,1705,6069,3509,7055
900 DATA 1D07,505D,5545,5557,6541,5554,5,2,3,2,4,8,3,13,7,4,2
910 '▁▁▂▃▅▆▇█ CHARACTER █▇▆▅▃▂▁▁
920 WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINT A-Z:FOR I=32 TO 95:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(C
GPAT$(I),J,1))
930 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:B$=A$:MID$(B$,3,3)=CHR$(0,0,0):DEFCHR$(I)=B$+A$+A$
:NEXT
940 RESTORE 1070:FOR I=177 TO 199:READ C$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(C$):NEXT
950 Q$=CHR$(29,29,31):PIRON$="ｱｲ"+Q$+"ｳｴ":SHIP$="ｵｶ"+Q$+"ｷｸ":TREE$="ｹｺ"+Q$+"ｻｼ"
960 BALL$="ｽｾ"+Q$+"ｿﾀ":ISHI$="ﾁﾂ"+Q$+"ﾃﾄ":CL$="ﾅﾅ"+Q$+"ﾅﾅ":CS$="ﾇﾇ"+Q$+"ﾆﾆ"
970 '▁▁▂▃▅▆▇█ TITLE █▇▆▅▃▂▁▁
980 INIT:R=1:PIRON=3:MU=0:TEMPO 600:IF H<1 THEN H=1:'KMODE 0:KLIST 0
990 CLS4:CGEN 1:LINE(72,24)-(230,52),PSET,7,B:PAINT(100,30),1,7
1000 CSIZE 3:LOCATE 10,4:PRINT#0"PIRON KUN":CSIZE:LOCATE 12,11:PRINT"ALL CHARACT
ERS"
1010 FORI=13TO16:LOCATE 9,I:PRINT "ﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾆﾆﾆﾆ":NEXT
1020 LOCATE 9,14:PRINT          "ﾅｱｲﾅﾅｹｺﾅﾅﾁﾂﾅﾅｽｾﾅﾆｵｶﾆ"
1030 LOCATE 9,15:PRINT          "ﾅｳｴﾅﾅｻｼﾅﾅﾃﾄﾅﾅｿﾀﾅﾆｷｸﾆ"
1040 LOCATE  3,20:PRINT"[[  HIT SPACE KEY TO START !!  ]]"
1050 B$=INKEY$(0):IF " "<>B$ THEN IF CHR$(&H82)=B$ THEN R=H:GOTO 610 ELSE GOSUB
590:GOTO 1050 ELSE 610
1060 '▁▁▂▃▅▆▇█ CHR DATA █▇▆▅▃▂▁▁
1070 DATA 0070E0E0C040003F 070F1F1F3F3F3F3F F8860C080080C0FF :'─┬─ PIRON
1080 DATA 00000000000000FC E0F0F8F8FCFCFCF8 1F0F0707030303FF :' │
1090 DATA 3D3D1D1F0F030000 3D3D3D7F6F0F1E3E FDFDDD9F9FF3E0C0 :' │
1100 DATA BCBCB8F8F0C00000 B8B8B4F6C630787C BFBFBBF9F9CF0001 :'─┘
1110 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000704 0000000000000707 :'─┬─ SHIP
1120 DATA FFFF87FFFFFFFFFF 007878787878FC44 007800787878FCFC :' │
1130 DATA FFFF00008080C0C0 04070000007F3F3F 0707000000000000 :' │
1140 DATA FFFF000000010101 44FC000000FEFEFE FCFC000000000000 :'─┘
1150 DATA 001C3E7C3A540000 001F3F7F7F7E7D2A F0DFBFFF7F7F7F7F :'─┬─ TREE
1160 DATA 0000000000000000 0080408040800000 0FF3E9F1E8F0E8D0 :' │
1170 DATA 0000000000000000 5400000003030700 FFBFCAF0FCE0C0E0 :' │
1180 DATA 0000000000000000 000000004040E000 A141830F3F010001 :'─┘
1190 DATA 071F3F3F7F7F7F7F 00000C1810000000 F8E0CCD890808080 :'─┬─ BALL
1200 DATA E0D0E8D4E8D4A850 0000000000000000 1F07030301010101 :' │
1210 DATA 7E552A150A000000 0000000000000000 8080C0C0E0C0E0F0 :' │
1220 DATA A850A04000000000 0000000000000000 0101030301000001 :'─┘
1230 DATA 01070F1F3F3F7F7F 01060E1F3C206475 FFFFFFFFFFFFFFFF :'─┬─ STONE
1240 DATA E0F8FCFEFEFEF4F0 800000003860C040 FFFFFBF9F9F1E1C0 :' │
1250 DATA 7FFFFFFFFF770000 77ECECECEC440000 FFFFFFFFFF7780E0 :' │
1260 DATA F0F0E08000000000 0080808000000000 C0C0C08000010000 :'─┘
1270 DATA 0000000000000000 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF :'─── ﾍｲﾁ
1280 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 0000000000000000 :'─── SEA
1290 DATA 000000000000E1FF E1FFFFFFFFFF1E00 3E24242422220200 :'─── ｻｶｲ
```

★僕の友人のM.Fはドラゴンクエストで，何も装備せず，素手のままレベル30まであげた超ヒマ人です。(兵庫県小野市・兵教大附属中３年１組藤田国生基15才)……【編：ふーん，Yu-You先生に通じる点がある。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0)用

産業(さんぎょう)スパイGAME(ゲーム) V2

三村　俊彦



◆はじめに

僕がX1 turboIIを買って1年になりました。この1年間何をやっていたかというと…じつは，ゲームにうつつをぬかしていました。

「これではいけない！」と思った僕は，かつてJR－200用でベマーガに掲載された自信作をもちだし移植しました。しかし，そのまま移植してもDr.Dにケチをつけられると思い，大幅にグレード・アップしました。

◆ストーリー

最近，電波新聞社では，ベーマガ編集部の影さんがついに"解雇"になる!? とのうわさが流れていた。そんなある日の深夜，1人の怪しい人相の男が電波新聞本社に忍び込んだ!!

◆ゲームの遊びかた

プレイヤーはスパイを動かします。

迷路内に落ちている白い鍵を取って，金庫を開けて(ぶつかれば開きます)，うまいぐあいにディスケットが入っていたら，それを画面右上にあるパソコンのところへ持っていき，内容を確認します。確認したら今度は金庫の中から黄色い鍵を見つけ，画面左下のドアから脱出します。これでラウンド・クリアです。

おわかりのように，黄色い鍵はドアを，白い鍵は金庫を開けるためのものなのです。

しかし，スパイの行く手をはばむワナがいくつも用意されています。

1．みるみる変化する迷路。
2．H.P.を少しずつ減らすオマワリサン。
3．金庫の中には，爆弾が入っているものもあり，開けると大幅にH.P.が減る。
4．時間制限があり，間に合わないとH.P.は半分に。
5．カラッポの金庫もある。

──などです。このようにしてH.P.が減っていき，H.P.が0になると，ゲーム・オーバーです。

なお，ラウンド4，8，12はボーナス・ラウンドです。金庫が五つでてきます。番号で指定して開けていきます。その中身はつぎのようになっています。

黄色い鍵（1個）…H.P.が回復します。

ディスケット（2個）…ボーナス点としてスコアに1000点が加えられます。

爆弾（2個）…だしてしまうと，何が何でも，ボーナス・ゲームはこれでおしまいになります。

というわけで，このゲームにおいてもっとも要求されるものは何か，というとそれは運とカンです。ゲームは全16ラウンドでラウンド16をクリアすると感動（!?）のエンディングとなりますのでがんばってください。

参考にした記事

ベーマガ　1984年　10月号JR-200用「産業スパイGAME」

ベーマガ　1987年　6月号X1用「桃次郎」

《第1表》キャラクター紹介



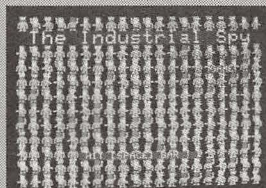
(産業スパイ)

プレイヤーが動かす。電波新聞社の保持する"重要機密"をねらう。サングラスとマスクをつけている。はたしてその正体は………。

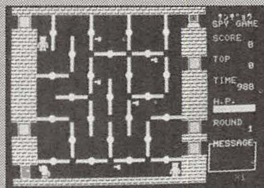


(オマワリサン)

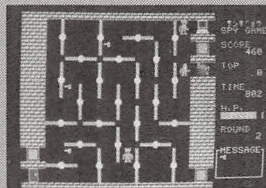
電波新聞社のやとっているガードマンで，決して学生服を着た中学生ではない。迷路内をウロついてスパイの行く手をはばむ。



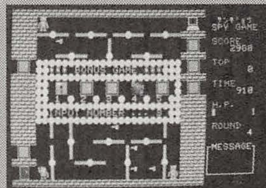
▲《写真1》タイトル画面。ウアーッ！なんだこのキャラクターの山は！



▲《写真2》くるくる変わる迷路をくぐりぬけ，ディスケットの中身を確認し，脱出すればいい



▲《写真3》金庫の中には，爆弾が隠されているものもある。H.P.が大幅に減少するぞ



▲《写真4》これがボーナス・ラウンドだ。爆弾をだすとボーナス・ゲームはおしまい

★僕のクラスの先生は，はずかしいと，すぐ顔がまっ赤になって，みんなに笑われる。も一，安田先生。(北海道札幌市・これが先生に見つかると呼びだされる山○英夫12才)…【影：またまた赤くなった先生の顔が目に…。】

```
10 '*** サンギョウ スパイ *******************
20 DEFINT A-Z:WIDTH 40:CLS 4:INIT:CLICK OFF:H=0:TEMPO 120
30 DIM A(24),B(24),C(24),X(1),Y(1),S$(3),P$(3),D$(1),X1(3),Y1(3),X2(3),Y2(3),KX(
4),KY(4),K(4),M(15),H$(15),L(16,4)
40 GOSUB 1780:GOSUB 1580
50 '*** GAME **************************
60 S=0:HP=14:TT=1030:R=0
70 TT=TT-30:R=R+1
80 T=TT:K=0:BG=0:IN=0:GOSUB 1430:IF (R MOD 4)=0 AND R<>16 THEN 1280
90 '*** スパイ ***************************
100 C=STICK(0):IF (C MOD 2) OR C=0 THEN 180
110 C=C/2-1:P$=CHARACTER$(X+X1(C),Y+Y1(C)):IF P$="l" OR P$="m" OR P$="o" THEN 18
0
120 P$=CHARACTER$(X+X2(C),Y+Y2(C))
130 P=1-(P$>"@" AND P$<"]")-2*(P$="]")-3*(P$="`")-4*(P$="b")-5*(P$="d")
140 ON P GOTO 150,1130,470,500,890,740
150 LOCATE X+X2(C),Y+Y2(C):PRINT S$(C);:LOCATE X,Y:PRINT C$;
160 X=X+X2(C):Y=Y+Y2(C)
170 '*** オマワリサン *************************
180 C=INT(RND*4):M=INT(RND*2)
190 IF CHARACTER$(X(M)+X1(C),Y(M)+Y1(C))<>" " THEN 250
200 P$=CHARACTER$(X(M)+X2(C),Y(M)+Y2(C)):P=1-(P$<>" ")-(INSTR("PHAR",P$)>0)
210 ON P GOTO 220,250,1130
220 LOCATE X(M)+X2(C),Y(M)+Y2(C):PRINT P$(C);:LOCATE X(M),Y(M):PRINT C$;
230 X(M)=X(M)+X2(C):Y(M)=Y(M)+Y2(C)
240 '*** BGM ***************************
250 SOUND 0,M(BG):SOUND 1,1:SOUND 7,62:SOUND 8,16:SOUND 11,133:SOUND 12,30:SOUND
 13,0
260 BG=BG+1:BG=BG MOD 15
270 '*** TIME **************************
280 T=T-1:GOSUB 430:IF T=0 THEN 1160
290 '*** カベ ノ カイテン *******************
300 A=INT(RND(1)*25):LOCATE A(A),B(A):PRINT S$;
310 C(A)=(C(A)+1) MOD 2:LOCATE A(A),B(A):PRINT D$(C(A));
320 GOTO 100
330 '*** メッセージ クリア *******************
340 LINE (32,20)-(38,22)," ",BF:RETURN
350 '*** カベ ヲ ヒョウジ ******************
360 LOCATE A-1,B:PRINT KABE$;:RETURN
370 '*** スコア ヒョウジ *******************
380 CGEN:LOCATE 33,5:PRINT USING "######";S;:CGEN 1:RETURN
390 '*** H.P. ヒョウジ *******************
400 CGEN:LOCATE 32,14:COLOR 3:PRINT STRING$(INT(HP/2),"■");STRING$(HP MOD 2,"▮")
;SPC(INT((14-HP)/2))
410 COLOR 7:CGEN 1:RETURN
420 '*** TIME ヒョウジ ******************
430 CGEN:LOCATE 33,11:PRINT USING "######";T;:CGEN 1:RETURN
440 '*** SOUND *************************
450 PLAY "O4"+CHR$(65+RND*7)+"1":RETURN
460 '*** キンコ ノ カギ ********************
470 IF K>0 THEN 180
480 PLAY "A0":K=1:LOCATE 32,20:PRINT "}";:GOTO 150
490 '*** キンコ **************************
500 IF k<>1 THEN 180
510 PLAY "C1GCGCGCGCGCG":A=X+X2(C):B=Y+Y2(C)
520 FOR I=0 TO 4:IF A=KX(I) AND B=KY(I) THEN K=I
530 NEXT
540 ON L(R,K)+IN*4 GOTO  560,580,650,690,560,580,560,710
550 '*** カラッポ ***********************
560 PLAY "C7":GOSUB 360:K=0:LOCATE 32,20:PRINT " ";:GOTO 180
570 '*** BOMB !! ***********************
580 LOCATE A,B:PRINT BOM$;
590 FOR I=0 TO 5:SOUND 6,31:SOUND 7,47:SOUND 9,16:SOUND 11,222:SOUND 12,40:SOUND
 13,0
600 COLOR I:LOCATE X,Y:PRINT S$(C);:PAUSE 2:NEXT:COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT S$(C);
610 K=0:LOCATE 32,20:PRINT " ";:GOSUB 360
620 HP=HP-INT(RND(1)*6)-1:IF HP<0 THEN HP=0
630 PAUSE 10:GOTO 1190
640 '*** ニセモノ **************************
650 K=3
660 LOCATE A,B:PRINT DISK$;:PLAY "G1BCGBCGBC":LOCATE 32,20:PRINT DISK$;
670 GOSUB 360:GOTO 250
680 '*** ホンモノ **************************
690 K=4:GOTO 660
700 '*** ドア ノ カギ ********************
710 LOCATE A,B:PRINT KAGI$;:PLAY "B4A1B4A1B4A1B8":K=2:GOSUB 360
720 LOCATE 32,20:PRINT "|";:GOTO 250
730 '*** パソコン ***********************
740 ON K+1 GOTO 250,250,250,760,790
750 '*** ニセモノ ***********************
760 PLAY "C6":A$="ホ♠エコウ%/ハツラヘ/ト♠イエO%/":GOSUB 830:K=0:PLAY "O1A8O4"
770 GOSUB 340:GOTO 250
780 '*** ホンモノ ***********************
790 PLAY "C6":A$="タ♠アキレキ/サウヤウニ$%/222222/":GOSUB 830:PLAY "B6":A$=H$(R-1)
800 GOSUB 830:PLAY "O4G0R3G0RGRG5R6:O4C0R3C0RCRC5:O4E0R3E0RERE5
810 IN=1:K=0:GOSUB 340:LOCATE 37,20:CFLASH 1:PRINT DISK$;:CFLASH:GOTO 250
820 '*** MESSAGE ***********************
830 GOSUB 340:CGEN:COLOR 5:A=1:FOR I=0 TO 2:LOCATE 32,20+I
840 B$=MID$(A$,A,1):A=A+1:IF B$<>"/" THEN GOSUB 870:GOTO 840
850 NEXT:COLOR 7:CGEN 1:RETURN
860 '*** ????? ***********************
870 PRINT CHR$(ASC(B$)-4);:GOSUB 450:PLAY "R1":RETURN
880 '*** ダッシュツ !!! ******************
890 IF IN=0 OR K<>2 THEN 250
900 PLAY "C2DEFGFEDCDEFGFEDCDEFGFEDC5"
910 LOCATE 4,22:PRINT C$;:CGEN:COLOR 4:LOCATE 8,10:PRINT "CLEAR ROUND ";R;
920 T=T-(T MOD 10)
930 WHILE T>0
940 T=T-10:S=S+10:GOSUB 380:CGEN:COLOR 2:GOSUB 430:PLAY "B0"
950 WEND
960 S=S+R*100:GOSUB 380:PLAY "C5":CGEN 1:COLOR 7:IF R<16 THEN 70
970 '*** !!!!! ***********************
980 PAUSE 20:LINE (0,0)-(30,24),"o",B:LINE (1,1)-(29,23)," ",BF
990 LINE (1,1)-(29,23),"n",B:PLAY "F2AGFEDFAGFEDFAGFEDC4"
1000 CGEN:RESTORE 2630:FOR J=1 TO 12
1010 READ C,X,Y,A$:COLOR C:LOCATE X,Y:GOSUB 1100
1020 NEXT:PAUSE 20
1030 CGEN 1:COLOR 7:LOCATE 16,21:PRINT S$(0);:LOCATE 10,21:PRINT P$(0);:LOCATE 2
2,21:PRINT P$(0);
1040 A$="C3DEFGFEDCDEFGFEDCDEFGFEDC9":PLAY "O3"+A$+":O4"+A$+":O5"+A$:PAUSE 20
1050 IF S>H THEN H=S
1060 REPEAT:A=INT(RND*4)
1070 LOCATE 16,21:PRINT S$(A);:LOCATE 10,21:PRINT P$(A);:LOCATE 22,21:PRINT P$(A
);
1080 GOSUB 450:UNTIL STRIG(0)
1090 GOTO 60
1100 '*** !?!?! ***********************
1110 FOR I=1 TO LEN(A$):B$=MID$(A$,I,1):GOSUB 870:NEXT:RETURN
1120 '*** オマワリサン ニ ヤラレタ ***************
1130 LOCATE X,Y:CREV 1:PRINT S$(C);:PLAY "D0"
1140 CREV:LOCATE X,Y:PRINT S$(C);:HP=HP-1:GOTO 1190
1150 '*** TIME UP ***********************
1160 FOR I=1 TO 7:LOCATE X,Y:COLOR I:PRINT S$(C);:PLAY "O5D0A1":NEXT:PLAY "O4 A3
"
1170 HP=HP/2:T=TT:GOTO 1190
1180 '*** HPガ ヘッタ ********************
1190 GOSUB 400:IF HP>0 THEN 250
1200 '*** GAME OVER *********************
1210 PLAY "C8":FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR ,I:PLAY MID$("CDEFGABB",I+1,1)+"2":NEX
T
1220 LOCATE 8,8:CGEN:COLOR 5:PRINT "G A M E   O V E R";:PLAY "O3E1DCRCRCRCRBO4"
1230 IF S>H THEN H=S:LOCATE 10,13:PRINT "HIGH SCORE !!";
1240 PAUSE 20:LOCATE 7,18:PRINT "HIT SPACE BAR !!";:CGEN 1
1250 REPEAT:LOCATE X,Y:PRINT S$(INT(RND*4));:GOSUB 450:UNTIL STRIG(0)
1260 COLOR 7:GOTO 60
1270 '*** BONUS GAME ********************
1280 PLAY "G5R0G5R0G5R0A6:C5R0C5R0C5R0C6:E5R0E5R0E5R0F6
1290 LINE (4,7)-(26,15),"n",BF:CGEN:COLOR 6:LOCATE 6,8:PRINT "*** BONUS GAME ***
";
1300 FOR I=0 TO 4:CGEN1 :COLOR 7:LOCATE I*4+6,10:PRINT KIN$;:CGEN:LOCATE I*4+6,1
```

★つぐ美さん，おいくつですか？僕が思うに，とっても若いのでは？３才ぐらいかな？（愛知県海部郡・長谷川昌幸15才）…【つぐ美：しょう，あたち３才なの♡なにやらせるのよ，はずかしい♡パチッ！影：私が何を！】

```
2:PRINT I+1;
1310 PLAY "GORO":K(I)=0:NEXT
1320 FOR I=1 TO 5:REPEAT:A=INT(RND*5):UNTIL K(A)=0:K(A)=I:NEXT:J=0
1330 IF J=3 THEN PAUSE 7:PLAY "C7E1RERFRFRGRGRARA":GOTO 70
1340 COLOR 6:CGEN:LOCATE 6,14:PRINT "INPUT NUMBER ...";
1350 REPEAT:A=STICK(0):UNTIL 0<A AND A<6:A=A-1:IF K(A)=0 THEN 1350
1360 PLAY "E0":PRINT A;:CGEN 1:COLOR 7:LOCATE A*4+7,10:ON K(A) GOTO 1370,1390,13
90,1400,1400
1370 PRINT KAGI$;:PLAY "C3C:E3F:G3A":HP=HP+6:IF HP>14 THEN HP=14
1380 GOSUB 400:K(A)=0:J=J+1:GOTO 1330
1390 PRINT DISK$;:PLAY "C1ED":S=S+1000:GOSUB 380:K(A)=0:J=J+1:GOTO 1330
1400 SOUND 6,31:SOUND 7,47:SOUND 9,16:SOUND 11,222:SOUND 12,40:SOUND 13,0
1410 PRINT BOM$;:PAUSE 15:PLAY "C8":GOTO 70
1420 '*** ｶﾞﾒﾝ ************************
1430 CGEN 1:LINE (0,0)-(30,24),"o",BF:LINE (4,1)-(26,23)," ",BF:GOSUB 340
1440 FOR I=0 TO 24:LOCATE A(I),B(I):PRINT "n";:C(I)=INT(RND*2)
1450 LOCATE A(I),B(I):PRINT D$(C(I));:NEXT
1460 X=4:Y=22:LOCATE X,Y:PRINT S$(0);
1470 X(0)=4:Y(0)=1:X(1)=25:Y(1)=22
1480 FOR I=0 TO 1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT P$(0);:NEXT
1490 LOCATE 27,1:PRINT COM$;:LOCATE 0,22:PRINT DOR$;
1500 FOR I=0 TO 4:K(I)=0
1510 A=INT(RND(1)*6)*3+7:B=INT(RND(1)*8)*3+1:IF CHARACTER$(A,B)<>" " THEN 1510
1520 LOCATE A,B:PRINT "]";
1530 KX(I)=INT(RND(1)*2)*27+1:KY(I)=INT(RND(1)*8)*3+1:IF CHARACTER$(KX(I),KY(I))
<>"o" THEN 1530
1540 LOCATE KX(I)-1,KY(I):PRINT KIN$;:NEXT
1550 CGEN:LOCATE 33,8:PRINT USING "######";H;:LOCATE 36,17:PRINT USING "###";R;
1560 GOSUB 430:GOSUB 380:GOSUB 400:PLAY "O5B5O4":RETURN
1570 '*** ﾀｲﾄﾙ ************************
1580 COLOR 7:CLS
1590 FOR X=0 TO 38 STEP 2:FOR Y=0 TO 22 STEP 2
1600 LOCATE X,Y:CGEN 1:I=INT(RND*4)
1610 IF RND>.5 THEN PRINT S$(I);:GOTO 1630
1620 PRINT P$(I);
1630 NEXT:NEXT:CGEN:CFLASH 1
1640 COLOR 5:LOCATE 0,2:CSIZE 3:PRINT#0 " The Industrial Spy ";
1650 COLOR 7:LOCATE 31,7:PRINT "GAME";
1660 LOCATE 10,19:PRINT " HIT [SPACE] BAR ! ";:CFLASH:CSIZE
1670 REPEAT:UNTIL STRIG(0)
1680 COLOR 5:CLS
1690 LOCATE 33,1:PRINT "ｻﾝｷﾞｮｳ":LOCATE 32,2:PRINT "SPY GAME"
1700 COLOR 6:FOR I=4 TO 16 STEP 3
1710 READ A$:LOCATE 32,I:PRINT A$
1720 NEXT
1730 LOCATE 39,14:PRINT "|";:COLOR 7:LOCATE 31,19:PRINT "┌MESSAGE┐";
1740 FOR I=20 TO 22:LOCATE 31,I:PRINT "|        |";:NEXT
1750 LOCATE 31,23:PRINT "└────────┘";
1760 COLOR 2:LOCATE 36,24:PRINT "X1";:COLOR 7:RETURN
1770 '*** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ********************
1780 C$=CHR$(29,29,31)
1790 FOR I=0 TO 3:READ A$,B$,D$,E$:S$(I)=A$+C$+B$:P$(I)=D$+C$+E$:NEXT
1800 D$=C$+CHR$(29,29):KIN$=" `a "+D$+" pq ":DOR$=" bc "+D$+" rs "
1810 COM$=" de "+D$+" tu ":KABE$="oooo"+D$+"oooo"
1820 BOM$="fg"+C$+"vw":DISK$="hi"+C$+"xy":KAGI$="jk"+C$+"z{"
1830 C$="  "+C$+"  "
1840 D$(0)=HEXCHR$("1D1D6C6C1C6C6C")
1850 D$(1)=HEXCHR$("1E1E6D1D1F6D1D1F1F6D1D1F6D")
1860 S$=HEXCHR$("1D1D20201E1E201D1F201F20201D1D1D1F201D1F20")
1870 FOR I=0 TO 15:READ H$(I):NEXT
1880 FOR I=0 TO 3:READ X1(I),Y1(I):X2(I)=SGN(X1(I))*3:Y2(I)=SGN(Y1(I))*3:NEXT
1890 FOR I=1 TO 13 STEP 4:FOR J=0 TO 4:READ A
1900 FOR K=0 TO 2:L(I+K,J)=A:NEXT K,J,I
1910 L(16,0)=2:L(16,1)=2:L(16,2)=2:L(16,3)=4:L(16,4)=4
1920 FOR I=&H40 TO &H47:READ A$:DEFCHR$(I)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT
1930 RESTORE 2080:FOR I=&H48 TO &H7D:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1940 A$="":FOR I=1 TO 48:A$=A$+"0":NEXT
1950 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(A$)
1960 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:A(I*4+J)=6+J*6:B(I*4+J)=3+I*6:NEXT:NEXT
1970 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:A(I*3+J+16)=9+J*6:B(I*3+J+16)=6+I*6:NEXT:NEXT
1980  FOR I=0 TO 7:M(I)=150-20*I:M(8+I)=10+20*I:NEXT
1990 RETURN
```

```
2000 '*** DATA ***************************
2010 DATA PQ,XY,TU,¥],HI,JK,LM,NO,A@,CB,ED,GF,RS,Z[,VW,^_
2020 DATA HIQTE/ﾓｶｾOﾃﾐﾈ/ﾚﾞﾀｼ%/ ,¥5/HVEKSR/FYWXIV/ ,"TG1:445/WTEGI/LEVVMIV/" ,!
2030 DATA ﾓｶｾO/FEWMG/ﾓｺ♠ﾀ♠O/ ,Hv2Hﾍ/ｵﾄﾓﾎ/ﾎｽ♠ﾇﾝ%C/ ,Q^15944/ﾖｶｻｱｷﾑﾍ/ﾈﾏ♠ﾛ/ ,!
2040 DATA ¥5ﾁﾑ♥ｴﾁ/ﾎﾜｵｴ$ﾎ/ﾕﾜｺﾉ$%C/ ,ﾘﾓﾀﾄｵｻﾛ/ﾅｰﾞOﾀ♠%/EZK*VTK/ ,"XIP$47/,889-/:555/
" ,!
2050 DATA ｽ♠ｳｺO/ﾓｶｾO$ﾗ/ﾚﾞﾀｼ$%%/ ,"¥:<444/¥IZMSYW/ﾎﾁｾ♠ｶ%%/" ,ﾗｷﾁｾﾀ/ｺ♠Oﾎ♠ﾞ/22222%C
/ ,ｹﾖﾇ♠ﾈｷ%/ｹﾖﾇ♠ﾈｷ%/ｹﾖﾇ♠ﾈｷ%/
2060 DATA 0,2,-1,0,2,0,0,-1
2070 DATA 1,1,2,4,4, 1,2,3,4,4, 3,3,3,4,4, 2,3,3,4,4
2080 DATA 00000705070707070707000207070000000700020707070702
2090 DATA 000080808080F0F8E0F07070F0E000000000004040C0C00000
2100 DATA 1F1F07070606060060600000000000000F6062000200000000
2110 DATA FCECE0E0E0F0F00000000C0C0008080800000C0C00000000
2120 DATA 0F011F00000003070006000606030302000061F0606030302
2130 DATA F8F0F0000000F8FC000000F0F0E000000000F0C0C0C00000
2140 DATA 0F0F0B030303030F00323000000000000003230000000000F
2150 DATA FEF6F6F07038387800000006060000000000000060600078
2160 DATA 00000333333B3F1F03373404070300000033340407030100
2170 DATA 0000E060E0E0F8FCE0F01090F0E0000000801090F0E0C080
2180 DATA 0000000000001F3F070F0F0F0F07000000000000000000000
2190 DATA 0000000C0C1CFCF8C0ECECE0E0C00000000C0C0000000000
2200 DATA 1F0C0F0000001F3F0003000D0D0703000030F0D0D070300
2210 DATA F060E0000000F0F8008000606C0800000080E06060C08000
2220 DATA 0F07070000000F1F000000070703000000000070000000000
2230 DATA F8F0F0000000F8FC000000F0F0E000000000F000000000000
2240 DATA 070707070007070000000000000000000F00000000000000000
2250 DATA FEF6F6F000707000000000006060000780080008606000000
2260 DATA 7F6F6F0F000E0E00000000060600001E000000606000000
2270 DATA E0E0E0E000E0E0000000000000000000F00000000000000000
2280 DATA 7F6F6F0F0E0E0E1E0100016060000000010001606000001E
2290 DATA FCECECE0E0E0E0F00000000C0C00000000000000C0C0000F0
2300 DATA 3F3737070707070F0000003030000000000000303000000F
2310 DATA FEF6F6F070707078000000060600000000000000606000078
2320 DATA FF80BFBFBFBFBFBF00000000000000000000000000000000
2330 DATA FF01FDFDFDFDFDFD00000000000000000000000000000018
2340 DATA 00000000000000000001F1F1F1F1F1F3F20202020202020
2350 DATA 0000000000000303000F8F8F8F8F8F8FC040404040434 34
2360 DATA 3F20202020202020203F203B2E242E3B203F20202020202020
2370 DATA FC04040404040404FC04743434347C04FC040404040404 04
2380 DATA 0000000000000000007149796F5FFB370F7048714A4A720100
2390 DATA 000000000000000002024C850F7DBF5FF00008040515B9511
2400 DATA 00003F3F000000000003F3F00010202007F7F7F7F7E7C7C
2410 DATA 00000000000000000000000000080404000FEFEFEFE7E3E3E
2420 DATA FF8080808080808000000000000007040000000000000704
2430 DATA FF0101010101010100000000000C040000000000000C040
2440 DATA 000000000000000000000000AA5500000000FFFFFFF0000
2450 DATA 000000000000000002010201020102010 3C3C3C3C3C3C3C3C
2460 DATA 3C7EFFFFFFFF7E3C3C7CFAEDF0F068343C7EFFFFFFFF7E3C
2470 DATA CFCF0000FCFC0000DFDF10FFFDFD01FF101010FF010101FF
2480 DATA BFBFBFBFBFBF80FF000000000000000000000000000000000
2490 DATA FDFDFDFDFDFD01FF00000000000000000180000000000000000
2500 DATA 0000000000000001F1F1F1F1F1F1F00202020202020203F
2510 DATA 0000000000000000F8F8F8F8F8F8F8000404040404040 4FC
2520 DATA 3F003F7F7FFFFF003F003F404080FF003F003F556AD5FF00
2530 DATA FC00FCFEFEFFFF00FC00FC020201FF00FC00FC56AA55FF00
2540 DATA 0000000000000000FF071B650A1224040000000000000000000
2550 DATA 0000000000000000F1ECDBAAAE9A908A11000A0A0A0A000A
2560 DATA 0000000000000000010001010101000007E7F7E7E7E7E7F00
2570 DATA 0000000000000000080008080808000007EFE7E7E7E7EFE00
2580 DATA 808080808080FF070101010101010000070101010101010000
2590 DATA 010101010101FFC000C000C0000000C000C000C0000000
2600 DATA 000000000000000005755FD05070000005755FD05070000
2610 DATA 000755FD050700000000755FD05070000000755FD05070000
2620 DATA SCORE,TOP,TIME,H.P.,ROUND
2630 DATA 6,4,3,"ｿOｻ♠ｲｷ$WT]$KEQI", 2,6,5,"GSRKVEXYPEXMSRW$%%"
2640 DATA 5,4,7,"ﾑOﾀｱｷﾅｲｷ>$ｺｽ♠ｼOｨﾚｼﾘｳﾄ%", 5,7,8,"ｾﾞｺﾛﾗ$ｾｾﾇ♠$ﾎﾄﾛｶﾇｶｶﾃ♠%"
2650 DATA 3,4,10,"ﾑO>$ﾚｺｳﾄﾇ♠ﾁﾌｨｺｽ♠ｿO$%%", 4,4,12,"Hv2H>$ｺｽ♠ｼOﾊﾀﾇﾎ$ﾀ♠ｲｷﾇ♠ｻ"
2660 DATA 4,7,13,"ﾄ♠ｳﾄﾉ･", 4,8,14,"ﾈｾﾞﾇ♠$ﾉOﾀ♠-$%"
2670 DATA 4,8,15,"VSYRH$:ﾍ$ﾖｳﾂｴﾀ♠ﾎ$%%", 6,4,17,"ｾｷﾀﾇ$WT]ｾﾈ$ｺｽ♠ｿOﾎ$+ｺｶｾ+"
2680 DATA 6,7,18,"ｴ$ﾓﾋｺ♠ﾞﾄﾍﾄ♠ｳﾄ22222", 6,10,19,"ﾖﾇ♠ﾄﾀ$ﾖﾇ♠ﾄﾀ$%%"
```


★僕はまだＯＦコーナーにしか載れない素人だけど，いつか，この上の欄——そうプログラム・コーナーに載りたい。(茨城県筑波郡・**山中　享15才**)……【**編**：ぜひ投稿してください。**影**：ＯＦにリストを載せてあげる。】

PB-100/110用

アウトランラン

げっちゃん



内　容

3D版(？)の，カーレース(？)です。

入力方法

CLEARA[EXE]，DEFM0[EXE]の後，入力してください。

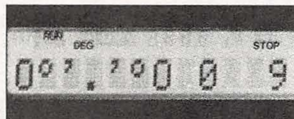
遊びかた

レースといっても，でている車は自分のものだけです。カウントがあって，スタートします。表示は，**第1図**を見てください。ハンドルは，[1][4][7]で左[3][6][9]で右，[8][5][2]でまっすぐです。アクセルは[7][8][9]，ブレーキは[1][2][3]です。

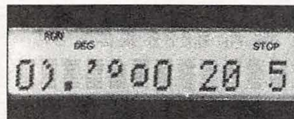
つまり，[7]を押すと，アクセルをふみながら，ハンドルを左にきるということです。カーブで，曲がりきれずにコースをはずれると，スピードが0になって，コースのまん中に移動します。

スピードは，最高99，最低0で，アクセルはスピードが＋5，ブレーキはスピードが－7になります。表示されている時間が0になると（正確に言うと，0になってしばらくして)，タイム・オーバーです。

それまでに1周走るとゴールインでボーナス点が入って(表示はされない)，2周目になります。



▲《写真1》さあ，スタート！まずは直進だ



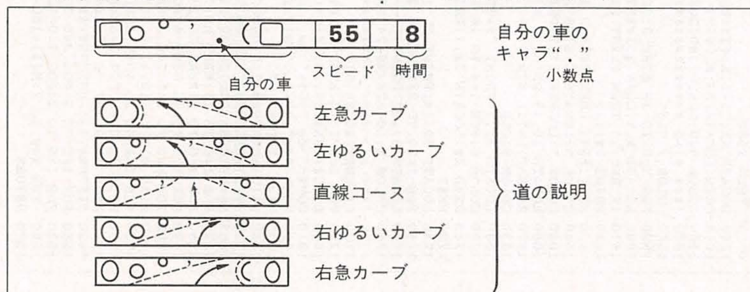
▲《写真2》スピードを落とせ！左急カーブだぞ

アウトランランのプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC
  2 O=0:P=129: FOR
    I=0 TO 51: PRIN
    T CSR5;3- INT(I
    /13;: NEXT I
  3 H=0:K=3.5
  4 GOSUB 16+ INT(O
    /30:F$= MID(1+3
    0* FRAC(O/30),1
    ):G= VAL(F$)
  5 M$="0"+ KEY:N=
    VAL(M$): IF N=0
     THEN 9
  6 IF N≧7;H=H+5: I
    F H>99;H=99
  7 IF N≦3;H=H-7: I
    F H<0;H=0
  8 IF FRAC(N/3<.5;
    K=K- SGN(-.2+ F
    RAC(N/3
  9 K=K-.0075*H*(G-
    2:L=L+H:O=O+H/1
    00:P=P-1: IF K<
    0;K=0
 10 $=") ’°o° ’°o°’
     ’°o°’ °o°’ (":
    A$= MID(1+G*5,5
    ): IF K≧7;K=6
 11 PRINT CSR0;"O";
    A$;"O";H;" "; C
    SR10; INT(P/13;
     CSRK;".";
 12 IF O≧90; PRINT
    CSR0;"Goal in":
    L=L+P↑3: GOTO 2
 13 IF P≦0; PRINT C
    SR7;"Time!",L;"
    pts": END
 14 IF K≧1; IF K<6
    THEN 4
 15 PRINT CSRK;"█":
     GOTO 3
 16 $="222222222234
    443222210000001
    222": RETURN
 17 $="223444322223
    444322210001222
    222": RETURN
 18 $="100012221000
    000122222234444
    322": RETURN
```

プログラムの改造方法

16～18行の＄の内容を変えると，コースが変わります。直線が2，ゆるいカーブの左右が1と3，急カーブの左右が0と4です。



《第1図》画面表示

《第1表》変数表

A＄	道のキャラ
F＄，G	道の数値(0～4)
H	スピード
I	ループ
K	車の位置
L	スコア
M＄，N	キー入力用
O	走った距離
P	時間
＄	道データおよびその他

★手塚先生～。今まで忘れていたことを思いださせてあげよう。ふえっ，ふえっ，ペーパーアドベンチャーが本になるぞーっていつ聞いた話だったかなあ～!?(大阪府牧方市・D’ナイト14才)……【手塚：ハイハイ。】

PB-100/110+ 増設RAM用

グロウ　　アップ
Grow up
ゴルフ
Golf

はっぴいかなた



はじめまして!

うーん，なにかロールプレイング・ゲームを作りたいな。しかし，いいネタがないし，ゴルフでも作ってみようかな。そーだ!! というわけで成長するゴルフです。ちなみに自信作です。

遊びかただよ!

はじめてプレイするときは，P 9 ではじめてください。以後は P 0 でいいです。

コースが表示されたら，それをおぼえておくと良いでしょう。

さて，好きなキーを押してパワーを決めてください。そして，カップインさせていけばいいわけですが，最初のうちは空振りなんかして，まともなスコアはだせません。でも何度もプレイするうちに，確実に腕はあがっていきます。

最強になると，コースが変化し，パットだって確実になり，あとはあなたの腕しだいで20アンダーくらいのスコアだって夢じゃありません。

あと，◆はバンカー，○は池，♠は木です。ボールがそこに落ちるとOBで2打プラスです。

《第1表》変数表

A	ホール・ナンバー
B	スコア
C	パー数
D	距離
E	打数
F	パワー
G	チェック
H	ボールの位置
I	ループ
J	ループ
L	パー合計
M	ハイスコア
Q	力
T	トータル
U	最大距離
V	バンカー
W	空振り
Y	全ホール数
$	コースの結果

Grow up Golfのプログラム・リスト

```
P0
10 IF Y=0 THEN #9
20 PRINT "Grow up GOLF ";:PRINT
30 PRINT "High ";M;CSR 11;" ";:PRINT
40 A=0:B=0:L=0:Q=1:T=0
50 A=A+1:PRINT "HOLE No,";A;
60 D=250+INT (RAN#*34)*10:C=3+INT ((D-250)/120:L=L+C
70 $="]":FOR I=1 TO D/20-3:IF RAN#<.8;$=$+" ":NEXT I:GOTO 100
80 IF RAN#>.3;$=$+"♦":NEXT I:GOTO 100
90 $=$+"o":NEXT I
100 $=$+"(P)":PRINT CSR 0;D;"m PAR ";C;" ";:PRINT CSR 0;$
110 G=LEN($):IF G≠30;FOR I=1 TO 30-G:$=$+"♠":NEXT I
120 E=0
130 GOSUB #1:FOR I=1 TO 30:NEXT I
140 IF W<RAN#;PRINT CSR 0;" KARABURI !! ";:PRINT :GOTO 130
150 F=INT (F*Q*U:Q=1:IF F<1;F=1
160 PRINT CSR 0;".";MID(2,11);:FOR I=1 TO 10:NEXT I
170 IF F<2 THEN 200
180 FOR I=1 TO F-1:PRINT CSR 0;MID(I+1,12);CSR 0;".";
190 FOR J=1 TO 10:NEXT J:NEXT I
200 PRINT CSR 0;".";MID(F+2,11)
210 $=MID(F+1):G=30-LEN($):FOR I=1 TO G:$=$+"♠":NEXT I
220 G$=MID(1,1):IF G$="o";PRINT "OB.";CSR 11;" ";:PRINT :E=E+2
230 IF G$="♦";Q=V:V=V+.015:IF V>.7;V=.7
240 IF G$="♠";PRINT "OB.";CSR 11;" ";:PRINT :E=E+2:GOTO 310
250 IF G$≠"(";IF G$≠"P";IF G$≠")" THEN 130
260 IF G$=")" THEN 300
270 IF RAN#>.04 THEN 300
280 IF E=1;PRINT "Hole in one!!";:PRINT :GOTO 440
290 H=0:I=11:GOTO 380
300 PRINT " Nice on ";:PRINT
310 H=INT (RAN#*11
320 PRINT CSR 0;"___________?";CSR H;"."
330 GOSUB #1:IF F≠1;F=F+SGN (RAN#-.5)*INT (RAN#*X:IF H+F>20;F=11
340 X=X-.006:IF X<1;X=1
350 FOR I=0 TO F:IF I+H≧12;PRINT :GOTO 370
360 PRINT CSR 0;"___________ ";CSR I+H;".";
370 FOR J=1 TO (I+H)*5:NEXT J:NEXT I
380 IF I+H≧11;IF I+H≦12;PRINT CSR 0;" Cup in!! ";:PRINT :GOTO 410
390 H=H+I:IF H≧12;H=23-H
400 GOTO 320
410 IF E-C>2;PRINT E-C;"OVER ";:PRINT :GOTO 440
420 GOSUB 500+10*(E-C+4)
430 PRINT $;CSR 11;" ";:PRINT
440 B=B+E:T=T+E-C:PRINT "Total";T;CSR 11;" ";:PRINT
450 IF A≠Y THEN 50
460 W=W+.1:PRINT " HOLE OUT ";:PRINT :PRINT L;-B;
470 IF T<M;M=T:PRINT " HIGH";
480 IF U≧1.5;IF V≧.7;Y=18
490 IF T<-20;PRINT " You are Great !!";
500 END
510 $="Albatoross":RETURN
520 $="Eagle":RETURN
530 $="Birdie":RETURN
540 $="Nice Par":RETURN
550 $="Bogey":RETURN
560 $="W.Bogey":RETURN

P1
10 FOR I=0 TO 11:PRINT CSR I;"→";:IF KEY="";NEXT I:GOTO 30
20 GOTO 40
30 FOR I=11 TO 0 STEP -1:PRINT CSR I;" ";:IF KEY="";NEXT I:GOTO 10
40 U=U+.001:E=E+1:F=I:IF I=0;F=1
50 IF U>1.5;U=1.5
60 RETURN

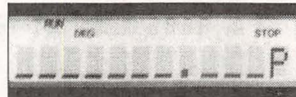
P9
10 VAC :M=10:V=.2:U=.8:W=.77:X=3:Y=9
20 GOTO #0
```



▲《写真1》パワー・メータが動く。適当なところでキーを押す



▲《写真2》(P)がグリーンを現す。その向こうに林があるぞ



▲《写真3》ナイスオン!ここからなら1パットでカップイン?



最後に!!

多少変則のゴルフですが，そのへんは笑って許してください。そして，このゲームに口をだしてくれた中尾君に感謝。

★成長する点

○最大飛距離

○バンカー・ショット

○パットの正確さ

○空振り率

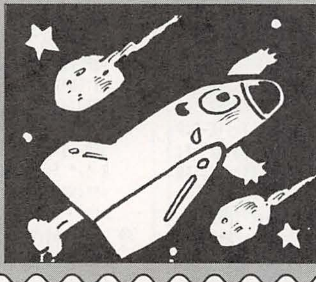
★今年，受験生なので，愛機Mr.PCを母に封印されてしまった。勇者影さん，この封印を解いて，わがMr.PCに自由を!!(東京都八王子市・諸葛豪劉趙14才)……【影：では，TALK"M6␣KAGEGA KITA"。Dr.D:できる。】

PC-1245用

LAY TOCK

レイ　トック

小林　裕之



魅せてあげよう，1ドットのエクスタシー！

内　容

右のほうから，ドット単位で迫ってくるイン石や壁などに当たらないように，ドット単位でよけてください。

遊びかた

はじめてPLAYする人は，一度RUNをしてください。

[DEF]＋[A]でスタートです。「SOUND」を聞いてくるので，音ありなら[1]，なしなら[0]をそれぞれ入力してください。つぎに「LEVEL」を聞いてきますので，入力してください。1が一番速く，255が一番遅いです。50～80がちょうどよいでしょう（電池が消もうしているものは，見えにくいと思います）。

それでは各ステージの説明をしましょう。

～奇数ステージ～　1，3，7……

[8]と[2]で左のほうの自機を動かし，右から迫るイン石をよけ続けてください。

～偶数ステージ～　2，4，6……

右から壁が迫ってきます。1ドットぶんだけの穴が開いているので，そこをうまく，くぐりぬけてください。

～特殊ステージ～　5，10，15……

5面ごとにあります。このステージはレベルに関係なく速いです。しかし，パターンが簡単なので通りぬけられるでしょう。

特殊ステージをぬけると，ミスが1回分減り，そのかわりレベルが少しあがります(㊟ミスは3回まででです)。

その他

マシン語も使っていますので，できれば一度セーブしておいてください。それと，メモリがあまっているからといって，つけたしをしすぎると，プログラムがメチャクチャになるかもしれません。

＊　＊

LAY　TOCKのプログラム・リスト

```
1:POKE &C540,16,197,205,87,116,1,42,2,55,82,16,0,0
2:POKE &C54D,255,68,58,3,44,27,16,197,204,103,72,40,8,87,210,42,3,2,1,82
3:POKE &C561,103,66,56,3,44,10,87,90,103,128,40,3,2,64,82
4:POKE &C570,2,6,3,248,241,241,3,54,36,5,82,4,218,117,1,40,3,44,4,218,45,13
5:POKE &C586,16,197,206,87,116,1,103,64,40,3,2,0,82,3,197,241,241,36,16,248,59,82
6:POKE &C59C,16,&F8,5,&57,&DA,16,&C5,&CC,&57,&12,3,&47,16,&F8,5,&57,&C7,&28,12
7:POKE &C5AF,&78,&67,73,4,4,4,4,&78,&67,68,55,&DA,82,2,70,78,255,&75,1,&29,5,&2D,133
8:END
10:CALL 4576: CALL &C540: GOTO 80
20:POKE &F803,69,27,88,100,10: FOR I=0 TO 9: CALL T: CALL 4576: NEXT I
25:PAUSE "MISS!":M=M+1: PAUSE "MISS:";M: IF M<3 GOTO 75
30:BEEP 2B: PAUSE "*GAME OVER*": BEEP B: WAIT : PRINT "YOUR SCENE:";S: BEEP B: END
50:"A" CLEAR : PAUSE "LAY TOCK 1245": PAUSE "BY KOB SOFT 1986":S=1,O=4576,T=O
51:INPUT "SOUND?(1/0)";B
52:IF B<>1 AND B<>0 GOTO 51
53:IF B LET O=&6F31,T=O+15
54:INPUT "LEVEL?(1-255)";L
55:IF L>255 OR L<1 PAUSE "ERROR!": GOTO 52
57:POKE 50621,L
60:RANDOM : PAUSE "LEVEL:";L: PAUSE "SCENE:";S: PAUSE "MISS:";M: PAUSE " WAIT..": CALL 4576
62:IF S/5= INT (S/5) GOTO 72
65:IF S AND 1 GOTO 70
67:FOR I=0 TO 51 STEP 8: POKE 50432+I,127-2^( RND 7-1),0,0,0,0,0,0,0: NEXT I: GOTO 75
70:FOR I=0 TO 62 STEP 2: POKE 50432+I,2^( RND 7-1),0: NEXT I: GOTO 75
72:FOR I=0 TO 55 STEP 5:A=2^( RND 7-1): POKE 50432+I,A,A,A,A,0: NEXT I: POKE 50621,15: POKE 50491,0,0,0,0,0
75:POKE 50636,8,0,0: BEEP B: PAUSE "READY!": PAUSE "": GOTO 10
80:FOR I=0 TO 9: CALL O: CALL 4576: NEXT I: PAUSE "CLEAR SCENE:";S: IF S/5= INT (S/5) GOTO 95
90:S=S+1: GOTO 57
95:BEEP 2B: PAUSE "LEVEL UP!":L=L-(L>5)*5: BEEP B: IF M>0 PAUSE "MISS -1":M=M-1: GOTO 90
97:BEEP B: PAUSE "DID NOT MISS!": PAUSE "SO WARP!!":S=S+2: GOTO 90
100:"* LAY TOCK *
```



▲《写真1》1面。奇数面は，右から迫るイン石をよける



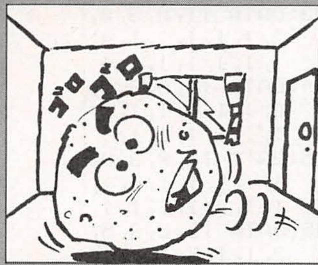
▲《写真2》2面。偶数面は，壁が迫ってくる。この穴を通れ

★私は源氏の血をひいていると聞いたことがある。源平討魔伝をやってるところを見ると「そこだ！いけ！いいぞ義経！」とつい叫んでしまうのだった。(京都府・藤原孝治17才)……【影：安駄婆の血をひいてるつぐぐ……。】

PC-1500+4KRAM/1501用

HIMA（ヒマ） GAME（ゲーム） 17

久保山　隆志



内　容

一部で有名な“ピッチ君”は，ふと気づくとおかしな部屋に立っていました。そして，その部屋には自分より大きな岩がごろごろと……。

「いつのまにレイダースになったんだろー」と思いつつ，ピッチ君は逃げだしました。

遊びかた

DEF[A]でスタート。まずオープニングがあり，シーン1がはじまります。なお，各シーンの最初に約1.5秒のポーズ画面があります。

さて，することは簡単。12キャラクタ分の床のどこかをたたくと穴が開くので，そこへ動きまわる岩を落としてしまえばいいのです。と，思ったらそんな面はシーン1だけで，あとは各種の障害物が行く手をはばみます(**第1図参照**)。

キーは，[Z]キーで左下，[X]で右下の床をたたき，[1][3]で左右へ移動，[4][6]で自分の左右に壊れる壁を作ります(画面右はしに持っている壁の数を表示)。

また，スペース・キーでギブアップです。左はしの数字は残りのピッチ君の数です。面は全部で20あります。

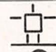
改造点

じっくり面を見てみたいなら，79行のWAITを増やしてください。

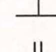
ピッチ君の人数を増したいなら，8行のDを増やしてください。

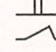
注　意

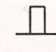
画面右はしへ行くと左へ，左はしからは右へジャンプします。

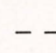
 ……ピッチ君：主人公

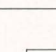
 ……　岩　：決して止まることのないやなやつ

 ……　床　：何の変てつもない床

 ……壊れる壁：元々立っていることもあるが，ピッチ君自身も持っている。岩がはねかえると消える

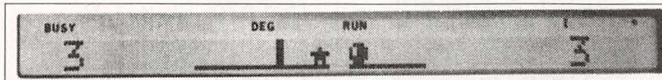
 …壊れない壁：岩がぶつかっても壊れることはない

 …ジャンプ台：岩は左からくると，ジャンプ，右からいくとはねかえる　ピッチ君はジャンプしない

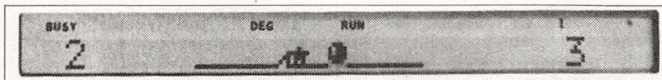
 ……ワープ穴：ここへ入ると別の場所へワープする。出口はシーンごとに決まっている

 ………ゴール：12キャラクタ分のどこかに隠されている。岩が上にくると落っこちて，1シーンクリア

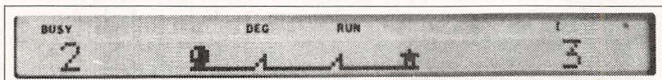
《第1図》キャラクターの種類



▲《写真1》これは2面。床をたたいて穴を開けてボールを入れる



▲《写真2》3面ではジャンプ台が現れる。ここにいると安心だね



▲《写真3》5面はジャンプ台が2台。壁をだしてボールをはね返させるのもコツ

HIMA GAME17のプログラム・リスト

```
 1:"A"CLS :WAIT 0
   :CURSOR 6:
   PRINT "HIMA GA
   ME"
 2:RESTORE :FOR B
   =0TO 13
 3:READ A, A$:
   GCURSOR A+93:
   GPRINT A$:BEEP
   1, 60-A:NEXT B
 4:DATA 0, "40", 9,
   "43", 3, "7A", 11
   , "31"
 5:DATA 8, "02", 6,
   "01", 12, "1D", 1
   , "40", 14, "03"
 6:DATA 5, "07", 2,
   "60", 10, "61", 1
   3, "0F", 4, "5E"
 7:BEEP 1, 40, 400:
   WAIT 64:GPRINT
 8:CLEAR :D=3:H=1
   :DIM A(11):C$=
   " "
10:RESTORE 100+H:
   READ A, B, C, E, F
   , G
11:FOR I=0TO 11:
   READ A(I):NEXT
   I
12:CLS :WAIT 99:
   CURSOR 5:PRINT
   "SCENE";H;" ST
   ART":WAIT 0
15:CLS :CURSOR 0:
   PRINT D:CURSOR
   22:PRINT C
16:FOR I=0TO 11:
   GOSUB 50:NEXT
   I
19:GCURSOR 40+A*5
   :ON A(A)GOTO 2
   0, 20, 1, 21, 22, 2
   3, 20, 23
20:GPRINT "48785C
   7848":GOTO 24
21:GPRINT "48783E
   1C7A":GOTO 24
22:GPRINT "487B5D
   7F40":BEEP 1, 6
   0:I=A:GOSUB 50
   :A=E:GOTO 19
23:GPRINT "28181C
   1828"
24:GCURSOR 40+B*5
   :ON A(B)GOTO 2
   5, 25, 1, 26, 1, 57
   , 27, 95
25:GPRINT "5C727E
   7E5C":GOTO 29
26:GPRINT "4E593F
   1F7E":GOTO 92
27:IF A=BGPRINT "
   57785F7F57":
   GOTO 31
28:GPRINT "474C4F
   4F47"
```


★カリカリ，あっ！イナンポランだ！やばい，かくせ！「こらっ！そのハガキをだせ」ポカッ！ビリッ，クシャ，クシャ，ポイ！3年1組から生中継でお送りしました。(愛知県名古屋市・**ラッパー少佐14才**)…**【影：**ヒェー。**】**

```
29:IF C$=" "GOSUB
   79
30:IF A=BGOTO 66
31:A$=INKEY$ :IF
   A$="1"THEN 70
32:IF A$="3"THEN
   75
33:IF A$="4"THEN
   80
34:IF A$="6"THEN
   84
35:IF A$="Z"GOTO
   89
36:IF A$="X"GOTO
   98
37:IF A$=" "GOTO
   66
39:IF A(B)=7LET A
   (B)=1
40:I=B:GOSUB 50:B
   =B+G
41:IF B<0LET B=11
42:IF B>11LET B=0
43:ON A(B)GOTO 19
   ,44,45,48,46,1
   9,19,19
44:A(B)=1:I=B:
   GOSUB 50
45:G=G*(-1):B=B+G
   :BEEP 1,60:
   GOTO 41
46:GCURSOR 40+B*5
   :GPRINT "5C737
   F7F40":BEEP 1,
   50
47:I=B:GOSUB 50:B
   =E:GOTO 19
48:IF G=-1GOTO 45
49:GOTO 19
50:GCURSOR I*5+40
   :ON A(I)GOTO 5
   1,52,53,54,55,
   56,51,56
51:GPRINT "404040
   4040":RETURN
52:GPRINT "40407F
   4040":RETURN
53:GPRINT "407F7F
   4040":RETURN
54:GPRINT "404020
   1078":RETURN
55:GPRINT "407F41
   7F40":RETURN
56:GPRINT "000000
   0000":RETURN
57:IF B<>FLET A(B
   )=1:GOTO 24
58:I=40+B*5:
   GCURSOR I:
   GPRINT "1C323E
   3E1C":BEEP 1,6
   0
59:GCURSOR I:
   GPRINT "708878
   7870":BEEP 1,5
   0
60:GCURSOR I:
   GPRINT "402060
   6040":BEEP 1,4
   0
61:GCURSOR I:
   GPRINT "000000
   0000":BEEP 1,3
   0,500
62:IF H/10-INT (H
   /10)=0THEN 64
63:H=H+1:C$=" ":
   GOTO 10
64:BEEP 3:PRINT "
   You are ";:
   WAIT 99:IF H=2
   0PRINT "PERFEC
   T!":H=21:GOTO
   68
65:PRINT "GREAT!"
   :D=D+1:GOTO 63
66:BEEP 3:BEEP 1,
   90,300:D=D-1:
   IF D<1THEN 68
67:GOTO 10
68:WAIT 99:PRINT
   "YOUR SCORE SC
   ENE";H-1
69:BEEP 2,30:
   PRINT "GAME OV
   ER":END
70:IF A>0IF A(A-1
   )<5AND A(A-1)>
   1THEN 39
71:I=A:GOSUB 50:A
   =A-1
72:IF A<0LET A=11
73:GOTO 39
75:IF A<11IF A(A+
   1)<4AND A(A+1)
   >1THEN 39
76:I=A:GOSUB 50:A
   =A+1
77:IF A>11LET A=0
78:GOTO 39
79:WAIT 99:GPRINT
   :WAIT 0:C$="":
   RETURN
80:IF A<1THEN 39
81:IF A(A-1)>1OR
   C<1THEN 39
83:I=A-1:A(I)=2:
   GOTO 88
84:IF A>10THEN 39
85:IF A(A+1)>1OR
   C<1THEN 39
87:I=A+1:A(I)=2
88:BEEP 1:C=C-1:
   CURSOR 22:
   PRINT C:GOSUB
   50:GOTO 39
89:BEEP 1,40:IF A
   <1THEN 39
90:I=A-1:IF I=F
   BEEP 2:A(I)=6:
   GOSUB 50
91:GOTO 39
92:ON A(B+1)-5
   GOTO 94
93:A(B+1)=7:GOTO
   30
94:A(B+1)=8:GOTO
   30
95:A(B)=6:IF A=B
   GPRINT "276C7F
   6F27":GOTO 66
96:GPRINT "070C0F
   0F07":GOTO 29
98:BEEP 1,40:IF A
   >10THEN 39
99:I=A+1:IF I=F
   BEEP 2:A(I)=6:
   GOSUB 50
100:GOTO 39
101:DATA 11,0,3,0,
    5,1,1,1,1,1,
    1,1,1,1,1,1
102:DATA 11,0,3,0,
    7,1,1,1,1,3,
    1,1,1,1,1,1
103:DATA 11,0,3,0,
    7,1,1,1,1,4,
    1,1,1,1,1,1
104:DATA 11,0,3,9,
    8,1,1,1,1,5,
    1,1,1,1,1,1
105:DATA 11,0,3,0,
    4,1,1,1,4,1,
    1,1,4,1,1,1
106:DATA 11,0,3,5,
    2,1,1,5,1,1,
    1,1,1,5,1,1
107:DATA 11,0,3,4,
    3,1,1,1,1,1,
    3,5,1,1,1,1
108:DATA 3,7,3,0,1
    0,1,1,1,1,4,
    1,3,1,1,1,1
109:DATA 2,4,2,4,0
    ,1,1,2,1,1,1
    ,4,1,1,5,2,1
110:DATA 3,2,2,7,5
    ,-1,1,1,1,1,
    1,4,1,1,5,3,1
111:DATA 6,2,2,3,4
    ,1,1,1,1,3,1
    ,1,3,5,1,1,1
112:DATA 11,5,2,0,
    5,1,1,3,2,2,2,
    1,2,2,2,2,1
113:DATA 11,3,2,7,
    2,1,1,1,3,1,1,
    1,1,1,3,5,1,1
114:DATA 11,2,2,6,
    4,1,5,3,1,1,1,
    1,1,1,1,3,1,1
115:DATA 11,0,2,0,
    3,1,1,4,1,4,1,
    4,1,4,1,4,1,1
116:DATA 11,0,1,0,
    1,1,1,1,3,6,3,
    1,1,1,1,1,1,1
117:DATA 8,4,1,2,2
    ,1,1,3,1,1,1,1
    ,1,1,4,5,1,1
118:DATA 7,3,1,9,5
    ,1,1,5,2,1,1,1
    ,1,1,4,1,1,1
119:DATA 8,0,1,8,3
    ,1,1,2,4,1,1,2
    ,5,3,1,1,1,1
120:DATA 3,0,0,6,6
    ,1,1,1,1,3,1
    ,1,4,5,2,1,1
```

★友達がOutRunをやっていて，横に数人へばりついたら，きょう体が動かなくなった。カポシ！（愛知県半田市・ＫＩＴ14才）……【影：エンデューロでつぐ美ちゃんが背中におおいかぶさったら，ウィリーできない。】



BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，YK－2先生やYu-You 先生がそれぞれのプログラムについて批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点**などを書きます。**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2)用

♪ファミコン♪

グリーンベレー

©コナミ

YK-2

突然ですがPart 3…

今月は街で見かけたオモシロイゲーム・オタッカー(ようするにおたく)について話すよ。

某新宿のキャロットで，どうみても中学生4，5人の集団がR-typeをプレイしながらこんな会話をしていた。

中学生A：このBGMはモノラルみたいだね。ヘッドホンつけててもおもしろくないや。

ちなみに新宿キャロットにはヘッドホン端子のついたゲーム台がいくつかある。すると中学生Bが言った。

中学生B：するってことは，それって『2123』？

それを聞いたオイラはハッタリをしかけてロイヤル・ストレート・フラッシュで負けてしまったほどの衝撃を受けた。だってオイラそんなFM音源知らないよ。チャンチャン。

今月のゲーム・ミュージック…

今回はコナミのファミコン・ディスク・ゲーム「グリーンベレー」に挑戦してみました。ところで，グリーンベレーはもともとビデオゲームだったってこと，知ってるかナ？　私はたしか2，3年前のAMショー（AOUのエキスポだったかな？）かなんかに出品されたときにはじめてプレイしたんだけど，あまりのむずかしさにあぜんとしたのをおぼえている。BGMも戦闘中にはついてなくて，さみしいなあと思っていた（でも効果音はあいかわらずいいデキ)。

ところが，ファミコン版にはしっかりとBGMがつけられていたのだった。コナミ・ファミコン・サウンド・チーム・バンザイ！　というわけで，ぜひこのプログラムを打ち込み，コナミ・サウンドの素晴しさを味わってもらいたいんダバ。

今回はおまけ付きダ！…

じつはこのプログラム，あることをすると隠れミュージックが流れるのです。どうすればいいかはヒ・ミ・ツ……。じゃあ，かわいそうだから，ちょっとだけヒントを教えてあげるね。キーボードのどれかのキーを押してごらん（もちろんプログラムを打ったあとだけど)。グリーンベレーにはまった人ならうんざりするあの音楽が……。

BASICで隠れを作ってもすぐバレちゃうので，そのへんはマシン語で解決しています。

Danger！ 打ち込む前に必ず読むべし…

マシン語を使用しているとは，あーた，これは大変なことなんすヨ，ホンマに。今までのやりかただと，打ち込みながら聞きだめしすることができたんだけど，今度はそーはいかない。マシン語ってのは1字1句1バイト，もうひとつおまけに1ビット！　ちょっとまちがっただけで「ボン！」ですからね。こわいですねー。

じゃあ，どうすればいいのかっていうと，まずリスト50行の「GOSUB *MBIOS」ってところとリスト後半の「*OMADAT」から後，全部をはぶいて打ち込む。こうすれば，とりあえず普通のBGMは安心してためし聞きできるのだ。そしてそのあと残ったマシン語データなどをゆっくり打ち込んでいけばいいってワケ。

マシン語部分を打ち込んだときは「RUNする前にSAVEせよ」の鉄則を絶対忘れずに行なってね。プログラムが骨ごとミンチになったって，あたしゃ責任とらないよ，ホンマに。

ちょっとムズイけど…

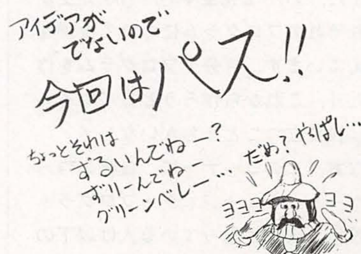
では今回使用したマシン語ルーチンについて，ちょこっと説明しましょ。Z-80が少しはわかるゾ！っていう人は解析や移植のときの参考にでもしてね。

まず，キー入力ですが，これはVRTC（垂直帰線）の割り込みを使用してチェック，実行フラグ設定などを行なっています。ある特定のキーが押されることによって，フラグデータをメモリにストアしているわけです。ちなみにBASICレベルで，この割り込みを使用したあとは，必ず「JP E808H」を割り込み処理ルーチンの終わりに付けなければいけません。

また音を鳴らすためのメイン・ルーチンはその実行フラグを見て，〝1″ならば音を鳴らすようにしています。ミュージック・ルーチンは88の持っているミュージック・バイオス（MBIOS）を使用しています。

夏コミ情報だっ!!

コミケの日時と場所ですが，8月9日(日)，東京流通センター（JR浜松町駅からモノレール）で行なわれます。私の出展ブースはIの39「NGL」です。ぜひ，遊びにきてね。



★はーっ，はーっはあー!!プログラムの常連，OFの常連，イラストの常連などまだまだ甘い！全国のベーマガ読者。これができるか？「プレゼント当選者発表」の常連!!（神奈川県横浜市・忍者KIDII）……【影：ほーっ，ほー。】

グリーンベレーBGMプログラム・リスト

```
1 '  green1
10 NEW CMD:POKE &HE21A,198:CMD STOPM
15 CLEAR ,&HBFFF
20 DEF USR=&HC01C:DEF USR1=&HC000
30 '
40 GOSUB *WAVE
50 GOSUB *MBIOS
60 '
100 A1$="t128l16v12o5q2@28
110 A2B$="cde-fe-d c<b->ce-cc"
120 A2$=A2B$+"cde-fe-d c<b->ccde-
130 '
140 B2B$="<a-b->cdc<b-a-ga->c<a-a-
150 B2$=B2B$+"a-b->cdc<b-a-ga-a-b->c
160 '
170 C1$="t128l16v15o4q4@20
180 C2B$="fa->c<":C2$=C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+"a-a-a-ccc
190 '
200 D1$="t128l16y7,49s9m1500"
210 D2B$="y6,0cccy6,10cy6,0cc":D2$=D2B$+D2B$+D2B$+"y6,10cccccc
220 '
230 A3$=">"+A2B$+"cde-fe-dc<b->ce-fg
240 B3$=">"+B2B$+"a-b->cdc<b-a-ga->cde-
250 '
260 A4B$="c&c&c&c cfa-&a-&a-c&c&c ":A4C$=A4B$+"c&c&c&c&c&c<b-&b-&b->e-&e-&e-
270 A4$="t128v12@48q5o5y112,2y116,2y120,2y124,2y128,10y132,10y136,10y140,10"+A4C
$
280 E4$="q5t128o4l16v12"+A4C$
290 '
300 C4$="t128ffffff ffffff d-d-d-d-d-d- e-e-e-e-e-e-
310 '
320 D4$="t128"+D2B$+D2B$+D2B$+D2B$
330 '
340 A5$=A4B$+"c&c&c&c&c&c<b-&b-&b-&b-&b-&b-
350 '
360 A6$=">>"+A4C$
370 E6B$=">a-&a-&a-&a- a->cf&f&f<a-&a-&a-":E6$=E6B$+"a-&a-&a-&a-&a-&a- g&g&g b-&
b-&b-
380 '
390 A7$=A4B$+"f&f&f&f&f&f g&g&g&g&g&g
400 E7$="<"+E6B$+">d-&d-&d-&d-&d-&d- e-&e-&e-&e-&e-&e-
410 '
420 C7$="ffffff ffffff d-fa-d-fa- e-gb-e-gb-
430 D7$=D2B$+D2B$+D2B$+"cy6,10ccccc
440 '
450 A8B$="<c&c&cd&d&de-&e-&e-d&d&d >c<b->c&c&cde-"
460 A8$=A8B$+"dc&c&c<b->
470 E8B$="<<a-&a-&a-b-&b-&b->c&c&c<b-&b-&b- >a-ga-&a-&a-b->c
480 E8$=E8B$+"<b-a-&a-&a-g>
490 C8$=C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+"a-a-a-a-a-a- e-e-e-e-e-e-
500 '
510 A9$=A8B$+"fg&g&ge-
520 E9$=E8B$+"de-&e-&e-c
530 '
540 AAB$="<f&f&fe-&e-&e-d&d&dc&c&c":AA$=AAB$+"e-rdd&d&dv9<b->dfdfb->>v12
550 EAB$="<d&d&dc&c&c<b-&b-&b-a-&a-&a-":EA$=EAB$+">cr<b-&b-&b-   >>>
560 CAB$="<b->df":CA$=C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+ CAB$+CAB$+CAB$+CAB$
570 '
580 AB$=AAB$+"grff&f&f&f&f
590 EB$=EAB$+">e-rdd&d&d&d&d
600 '
610 AC$="<<f&f&ffa->c<f&f&ffa->c e-&e-&e-&e-&e-&e- c&c&c<e-&e&e->>
620 CC$="q1>"+C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+"<b->e-g<e->e-g e-gb-e-gb-<
630 DC$=D2B$+D2B$+D2B$+"y6,10ccccy6,0cc
640 '
650 ADB$="q4<fga-b-a-gfe-frrra->ce-fe-d-cd-c<b-g":AD$=ADB$+"e->
660 EDB$="q4<ce-fgfe-<a->c<a-rrr>fa->cc+c<b-a-b-a-ge-":ED$=EDB$+"c>
670 CD$="q4ffffff ffffff a-a-a-a-a-a- e-e-e-e-e-e-
680 AE$=ADB$+"b-
690 EE$=EDB$+"g
700 '
710 ' mml ｴﾝｿｳ ﾙｰﾁﾝ ﾃﾞｰﾀ
720 '
730 CMD PLAY A1$,A1$,C1$,D1$,,C1$
740 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,,"o3v13"+C2$
750 CMD PLAY A3$,B3$,C2$,D2$,,C2$
760 '
770 CMD PLAY A4$,,"o4q4"+C4$,D4$,E4$,C4$  :GOSUB *OMAKE
780 CMD PLAY A5$,,C4$,D4$,A5$,C4$   :GOSUB *OMAKE
790 CMD PLAY A6$,,C4$,D4$,E6$,C4$   :GOSUB *OMAKE
800 CMD PLAY A7$,,C7$,D7$,E7$,C7$   :GOSUB *OMAKE
810 CMD PLAY A8$,,C8$,D2$,E8$,C8$   :GOSUB *OMAKE
820 CMD PLAY A9$,,C8$,D2$,E9$,C8$   :GOSUB *OMAKE
830 CMD PLAY AA$,,CA$,D4$,EA$,CA$   :GOSUB *OMAKE
840 CMD PLAY AB$,,CA$,D7$,EB$,CA$   :GOSUB *OMAKE
850 CMD PLAY AC$,,CC$,DC$,AC$,CC$   :GOSUB *OMAKE
860 CMD PLAY AC$,,CC$,DC$,AC$,CC$   :GOSUB *OMAKE
870 CMD PLAY AD$,,CD$,D2$,ED$,CD$   :GOSUB *OMAKE
880 CMD PLAY AE$,,CD$,D2$,EE$,CD$   :GOSUB *OMAKE
890 GOTO 770
900 END
910 *WAVE
920 RESTORE 960
930 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
940 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+3:NEXT
950 RETURN
960 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f
970 '
980 *OMADAT
990 '
1000 ' ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ '
1010 '
1020 DATA F3,21, 9,C0,22, 2,F3,FB,C9,F3,F5,DB, 9,CB,7F,C2
1030 DATA 17,C0,3E, 1,32,44,C0,F1,FB,C3, 8,E8,3A,44,C0,B7
1040 DATA C8,DD,E5,E5,C5,D5,AF,32,44,C0,21,58,C0,11,AF,C0
1050 DATA  1,27, 0,ED,B0,12,11,45,C0, E, 1,CD,26,39,D1,C1
1060 DATA E1,DD,E1,C9, 0, 2,52,C0,80,C0,81,C0,80,C0,A9,C0
1070 DATA 80,C0,54,31,38,30,4F,36,51,38,43,3C,42,2D,41,2D
1080 DATA 46,2B,45,46,2B,45,44,2B,43,2B,26,43,2B,26,43,2B
1090 DATA 26,43,2B,26,43,2B,26,43,2B,26,43,2B,26,43,2B, 0
1100 DATA  0,54,31,38,30,51,38,4F,34,47,2B,46,2B,45,44,2B
1110 DATA 47,2B,41,47,2B,46,2B,45,26,45,26,45,26,45,26,45
1120 DATA 26,45,26,45,26,45,52,32, 0,54,31,38,30,4F,35, 0
1130 '
1140 *OMAKE
1150 IF PEEK(&HC044)=1 THEN 1160 ELSE RETURN
1160 A=USR(0):RETURN 770
1170 '
1180 *MBIOS
1190 RESTORE *OMADAT
1200 FOR I=&HC000 TO &HC0AF
1210 READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
1220 NEXT I
1230 A=USR1(0)
1240 RETURN
```

★P88SRのドラゴンバスターのクロービスは，源平討魔伝の景清にそっくりだ！（福島県郡山市・**野中 剛13才**）……【**編**：かげきょな意見ですね。**影**：東北なまりで，「オラ，こんな好かーん」とうったえてるようだな。】

♪ ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム ♪

X68000用

♪ビデオゲーム♪

ドラゴンスピリット

—ラウンド3—

Ⓒ㈱ナムコ

Yu-You

ドラゴンスピリットって…

みなさんこんにちは，Yu-Youで～す。

みなさんは，ドラゴンスピリットってゲーム知ってるネ。そう，ブルードラゴンが主人公というナムコの新作シューティング・ゲームだよ。

ところでみなさんは，このゲームの音楽を聞いたことがありますか？ ゲーム・センターなどでは他の音が大きかったりして，じっくり聞くことはできませんが，ものすごく，めっちゃんこ，イ～音楽なのです。少なくとも，ボクは今まで聞いたゲーム音楽の中で一番カッコよくて，イイ曲だと思います。

はじめてこの曲を聞いたときには，本当にゲームのBGMかと思ってしまったほどです。何と言っても，最近多用されている〝サンプリング・ドラム〟などを使わずに，これだけの音楽を作ってしまうとは，さすがはナムコだな～，と感じさせられます。

このBGMに一言。

「とうとう会えたな」

いい音楽に，いいコンピュータ。プログラマーにしちゃ幸せ者よ!! などと，思わずダーティペアしてしまうYu-Youでもあった。

音色について

「ヤック　デカルチャ!!」と思わずさけんでしまいたくなるほどのショックを受けたのが，メイン・メロディ（コード）の音色。1時間ほどネバったのだが，どうやっても本物と同じ音色ができない。理由はわかっていたんだ。そう，本物は周波数ずらし（88でいう〝WAVE〟）。これができなければこの音色はできないのだ。

そして，悩むこと約10分。以前ナニワさんにかりたYM-2151の裏技の書を見よう，という結論に達した。結局ステージ3だけで使った音色が13種類にものぼった…（音作りで7時間ちょっと…）。

音とり自体は楽だったので，2時間あまりで聞きとってしまった。

今月のテクニック

…といきたいところだが，今月は周波数ずらし以外何も使っていない。その周波数ずらしも，今のところまだヒ・ミ・ツ。

そのうち紹介しようと思ってますので，YM-2151ユーザーはお楽しみに。ちなみに，周波数ずらしをうまく利用すると，ポルタメントをはじめとする，さまざまな遊びが楽しめちゃうヨ。興味のある人は，ボクのプログラムをよく見て研究してみるといいよ!!

移植のアドバイス

今月号に，X1用のFM音源ドライバー（43ページから）を紹介しているので，X1ユーザーでFM音源ボードと気力がある人は，ぜひ移植してほしいです。うまく移植できたら送ってネ!!

YM-2203の載っかっている機種への移植については，かなりきついと思います。ボクのプログラムを意識して，移植という形でプログラムを作ると，おそらくハマッてしまうでしょう。YM-2203で作るときには，自分自身で作ったほうがよくできると思いますが，いかに…。

プログラムについて

すべて10000行を1単位として作られています。そして，1単位に8～10小節ずつおさめられています。最初のフェード・インだけは，9～16トラックに入っていますので，それを1～8トラックに切り変えるというテクを使用しました。

あと，最初に設定してあるファンクション・キーは，製作段階のなごりです。

P.S.

五反田のゲーム・センターのアウトランのギアは，相変わらず折れている。しかし，犯人はボクではない!!

ドラゴンスピリット—ラウンド3—BGMプログラム・リスト

```
100 /*  save "dragon_spirit_3.1
110 /*
120 /*
130 /*  D R A G O N   S P I R I T   S T A G E   3     B . G . M .
140 /*
150 /*  P R O G R A M E D   B Y   Y u - Y o u
160 /*
170 /*  i n     J U L . / 2 3 / 1 9 8 7
180 /*
190 /*
200 m_init()
210 key  3,"          "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)
220 key  6,"list 20000-"+chr$(13)
230 key  7,"list 1100-"+chr$(13)
240 key  8,"list 60000-"+chr$(13)
250 key  9,"list 10970"+chr$(13)+chr$(30)+chr$(30)+chr$(9)
260 key 12,"save "+chr$(34)+"dragon_spirit3.bas"+chr$(13)
270 key 14,"list "
```

★授業中せきばらいをすると必ず僕のほうを見て笑う友人Tはアブナイ。国語の時間の本読みで，こっちを見ているし，笑って本が読めなくなり，おこられた。（東京都江戸川区・**セガのカレンダー**）……【**編**：いるいる。】

```
300 str a0$[256],a1$[256],a2$[256],a3$[256],a4$[256]
310 str bd$[256],sd$[256],t1$[256],t2$[256],t3$[256],t4$[256]
320 str t1s$[256],t2s$[256],t3s$[256]
330 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
340 for i=9 to 16:m_alloc(i, 255):next
1000 /*
1010 /*     V O I C E   S E T
1020 /*
1100 dim char aa(4,10)={
1110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        M A I N   C O D E
1120     58, 15,  2,  1,198,  0,  2,  0, 30,  3,  0,
1130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1140     25,  6,  3,  3,  7, 24,  0,  3,  0,  0,  1,
1150     31,  6,  3,  5,  4, 25,  0,  1,  2,  0,  0,
1160     31,  8,  4,  5,  7, 28,  0,  0,  3,  0,  0,
1170     31,  7,  4,  7,  7,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1180 m_vset(1,aa)
1190 /*
1200 dim char bb(4,10)={
1210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        G L A S S
1220     57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1240     31, 10,  6,  3,  6, 35,  1,  4,  0,  0,  1,
1250     31, 10,  6,  3,  6, 30,  1,  1,  0,  0,  1,
1260     28, 10,  6,  3,  6, 30,  2,  2,  0,  0,  0,
1270     31,  2,  2,  5,  2,  0,  1,  1,  0,  0,  0}
1280 m_vset(2,bb)
1290 /*
1300 dim char cc(4,10)={
1310 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        B A S S
1320     35, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1330 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1340     31,  5,  7,  2,  2, 25,  2,  1,  0,  0,  0,
1350     31,  8,  5,  2,  4, 25,  2,  0,  0,  0,  0,
1360     31, 10,  5,  2,  5, 52,  2, 11,  0,  1,  0,
1370     31,  5,  4,  7,  3,  0,  1,  1,  0,  0,  0}
1380 m_vset(3,cc)
1390 /*
1400 dim char dd(4,10)={
1410 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        D R U M   1
1420     62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1430 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1440     31, 13,  5,  5,  2,  4,  0,  0,  0,  1,  0,
1450     31, 16, 11,  8, 10, 11,  0,  0,  0,  0,  0,
1460     31, 16,  6,  6, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
1470     31, 11,  9,  7,  8,  2,  0,  0,  0,  0,  0}
1480 m_vset(4,dd)
1490 /*
1500 dim char ee(4,10)={
1510 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        H I - H A T
1520     62,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1530 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1540     31, 13,  5,  5,  2,  4,  0,  0,  0,  1,  0,
1550     31, 17, 13,  8, 12, 13,  0,  0,  0,  0,  0,
1560     31, 17,  6,  6, 10,127,  0,  0,  0,  0,  0,
1570     31, 12, 11,  6, 10,127,  0,  0,  0,  0,  0}
1580 m_vset(5,ee)
1590 /*
1600 dim char ff(4,10)={
1610 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        E . P I A N O
1620     49, 15,  2,  1,199,  0,  3,  0, 50,  3,  0,
1630 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1640     31,  5,  5,  5,  5, 30,  0,  1,  0,  0,  0,
1650     31,  6,  7,  5,  5, 25,  0,  1,  0,  0,  1,
1660     31,  5,  3,  5,  5, 30,  0,  1,  0,  0,  0,
1670     31,  4,  4,  7,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  1}
1680 m_vset(6.ff)
1690 /*
1700 dim char gg(4,10)={
1710 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        C E M B A L O
1720     58, 15,  2,  1,198,  0,  2,  0, 30,  3,  0,
1730 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1740     25,  7,  5,  5,  7, 25,  0,  3,  0,  0,  1,
1750     31,  6,  3,  5,  4, 23,  0,  1,  2,  0,  0,
1760     31,  3,  4,  5,  7, 28,  0,  0,  3,  0,  0,
1770     31,  7,  4,  7,  7,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1780 m_vset(7,gg)
1790 /*
1800 dim char hh(4,10)={
1810 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        E . P I A N O   2
1820     52, 15,  2,  1,199,  0,  2,  0, 50,  3,  0,
1830 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1840     25,  6,  5,  7,  7, 25,  0,  1,  2,  0,  1,
1850     25,  7,  5,  7,  7,  2,  0,  1,  0,  0,  0,
1860     25,  7,  3,  6,  7, 30,  0,  4,  0,  0,  0,
1870     25,  7,  4,  6,  7,  7,  0,  2,  5,  0,  0}
1880 m_vset(8,hh)
1890 /*
1900 dim char ii(4,10)={
1910 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        M A R I M B A
1920     44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1930 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1940     28, 10,  6,  4,  3, 45,  0,  4,  3,  0,  0,
1950     25, 11,  7,  6,  4,  0,  0,  1,  3,  0,  1,
1960     29, 10,  6,  4,  3, 37,  0,  3,  7,  0,  0,
1970     25, 14,  7,  6,  4,  0,  0,  1,  7,  0,  1}
1980 m_vset(9,ii)
1990 /*
2000 dim char jj(4,10)={
2010 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        G L O C K E N
2020     60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
2030 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2040     31, 15, 10,  5, 10, 30,  0,  1,  0,  0,  0,
2050     31, 20, 13,  8, 12,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
2060     31, 15,  8,  6,  5,  9,  0,  0,  0,  0,  0,
2070     31, 19, 10,  6, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
2080 m_vset(10,jj)
2090 /*
2100 dim char kk(4,10)={
2110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        D R U M   2
2120     62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
2130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2140     31, 13,  5,  5,  2,  4,  0,  0,  0,  1,  0,
2150     31, 16, 11,  8, 10, 11,  0,  0,  0,  0,  0,
2160     31, 13, 10,  8,  9,  0,  0,  0,  0,  1,  0,
2170     31, 15, 10,  8,  8,  5,  0,  0,  0,  0,  0}
2180 m_vset(12,kk)
2190 /*
2200 dim char ll(4,10)={
2210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        M A I N   C O D E   R R

2220     58, 15,  2,  1,198,  0,  2,  0, 30,  3,  0,
2230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2240     25,  7,  4,  3,  9, 24,  0,  3,  0,  0,  1,
2250     31,  7,  4,  5,  9, 25,  0,  1,  2,  0,  0,
2260     31,  8,  5,  5,  9, 29,  0,  0,  3,  0,  0,
2270     31,  8,  5,  6,  9,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
2280 m_vset(13,ll)
2290 /*
3000 /*
3010 goto 10000
3020 /*
10000 /*  S E T   M M L   T O   T R A C K
```

★あて先に「ＯＦコーナー採用箱行き」と書いておいたので，採用されたぞ！いや〜，最近の郵便屋さんは正確だなー。(兵庫県姫路市・**柳井15才**)……**【影：突然，私のポケットにつっ込んできたんです。あの郵便屋さん。】**

```
10850 /*
10860 /*
10870 /*  save "dragon_spirit_3.2
10880 /*
10890 /*
10970   /* goto 20000
10980 /*
10990 /*
11000 a0$="t150v1118q8o5@1
11010 m_trk(9,a0$)
11020 m_trk(1,a0$)
11030 a0$="r@v90e@v94e@v98e@v102e@v106e@v110e@v114e16.&e64
11040 m_trk(9,a0$)
11050 a0$="e2.ed&d1d2.dcrcrdrd4.e2.ed&d1f2.aararbrb4.&b1
11060 m_trk(1,a0$)
11980 /*
11990 /*
12000 a0$="v1018q8o5@1y49,0
12010 m_trk(10,a0$)
12020 m_trk(2,a0$)
12030 a0$="r@v87c@v91c@v95c@v99c@v103c@v107c@v111c
12040 m_trk(10,a0$)
12050 a0$="c2.c>b&b1b-2.b-ararbrb4.<c2.c>b&b1<c2.ffrfrgrg4.&g1
12060 m_trk(2,a0$)
12980 /*
12990 /*
13000 a0$="v1118q8o4@1y50,0
13010 m_trk(11,a0$)
13020 m_trk(3,a0$)
13030 a0$="r@v90g@v94g@v98g@v102g@v106g@v110g@v114g
13040 m_trk(11,a0$)
13050 a0$="g2.gg&g1f2.ffrfrgrg4.g2.gg&g1a 2.<d crcrdrd4.&d1
13060 m_trk(3,a0$)
13980 /*
13990 /*
14000 a0$="t150v8116q4o5@2y51,0
14010 m_trk(4,a0$)
14020 a0$="|:32c8<cc:|r1
14030 m_trk(4,a0$)
14980 /*
14990 /*
15000 a0$="t150v101 8q5o2@3
15010 m_trk(5,a0$)
15020 a0$="|:31c<c>:|c<q8c&c1
15030 m_trk(5,a0$)
15980 /*
15990 /*
16000 a0$="t150v 618q8o5@1y53,36
16010 m_trk(6,a0$)
16020 m_trk(14,a0$)
16030 a0$="r@v79e@v83e@v87e@v92e@v95e@v99e@v103e
16040 m_trk(14,a0$)
16050 a0$="v7e16&e2.ed&d1d2.dcrcrdrd4.e2.ed&d1f2.aararbrb4&b1&b16
16060 m_trk(6,a0$)
16980 /*
16990 /*
17000 a0$="v 618q8o5@1y54,36
17010 m_trk(7,a0$)
17020 m_trk(15,a0$)
17030 a0$="r@v79c@v83c@v87c@v92c@v95c@v99c@v103c
17040 m_trk(15,a0$)
17050 a0$="v7c16&c2.c>b&b1<v8b-2.b-v6ararbrb4.c2.c>b&b1<c2.ffrfrgrg4&g1&g16
17060 m_trk(7,a0$)
17980 /*
17990 /*
18000 a0$="t150@4@v127l64o3q7
18010 m_trk(8,a0$)
18015 m_trk(16,a0$)
18020 bd$="q5g-&f&e&e-q7
18030 t1$="<g&g-&f&e&e-&d&d-&c>
18040 t1s$="<g&g-&f&e>
18050 t2s$="<e&e-&d&d->
18060 t2$="<e&e-&d&d-&c&>b&b-&a
18070 t3$="<b&b-&a&a-&g&g-&f&e>
18080 t4$="<c&>b&b-&a&a-&g&g-&f
18140 a0$=bd$+"r8."+t1$+"r8"+bd$+"r8."+t1$+bd$+"r16"+bd$+"r8."+t1$+"r8"+bd$+"r8"
+bd$+t1$+bd$+"r16"
18150 a1$=bd$+"r8."+t1$+"r8"+bd$+"r8."+t1$+bd$+"r16"+bd$+bd$+"r16"+bd$+t1$+"r8"+
bd$+"r8."+t1s$+t1s$+t1$
18160 a2$=bd$+"r8."+t1$+"r8"+bd$+"r8."+t1$+bd$+"r16"+bd$+"r16"+bd$+"r16"+t1$+"r8
"+bd$+"r8."+t1$+bd$+"r16"
18170 a3$=bd$+"r8."+t1$+"r8"+bd$+"r8"+bd$+t1$+bd$+"r16"+bd$+"r16"+t1s$+t1s$+t1$+
"r8"+bd$+t1s$+t1s$+t1s$+bd$+t1s$+t1s$+t1s$
18180 a4$=t1s$+t2s$+t2s$+t2s$+t2$+"q5@5a16a16a8a16a16@4q8"+t1$+"r8"
18300 m_trk(8,a0$)
18310 m_trk(8,a1$)
18320 m_trk(8,a2$)
18330 m_trk(8,a3$)
18340 m_trk(8,a4$)
18350 a0$="@4v10"+bd$+"r16@5a8v11a8v12a8v13a8v14a8v15a8a16.&a64
18360 m_trk(16,a0$)
18980 /*
18990 /*
20000 /*
20970 /*  save "dragon_spirit_3.3
20980 /*
20990 /*
21000 a0$="t150v1118q8o5@1
21010 m_trk(1,a0$)
21020 a0$="e4.>g4.<ed&d2.def4ferc4.e4.f16e16d2
21030 a1$="e4.>g4.<ed&d2.deffrgra4.e4.d16e16d2
21040 m_trk(1,a0$)
21050 m_trk(1,a1$)
21980 /*
21990 /*
22000 a0$="v1018q8o5@1
22010 m_trk(2,a0$)
22020 a0$="c4.>e4.<c>b&b2.b<cd4dcr>a 4.<c4.d16c16>b2<
22030 a1$="c4.>e4.<c>b&b2.b<cddrerf4.c4.>b16<c16>b2
22040 m_trk(2,a0$)
22050 m_trk(2,a1$)
22980 /*
22990 /*
23000 a0$="v1118q8o4@1
23010 m_trk(3,a0$)
23020 a0$="g4.c4.gg&g2.gga4agrf4.g2g2
23030 a1$="g4.c4.gg&g2.ggaarbr<c4.>g2g2
23040 m_trk(3,a0$)
23050 m_trk(3,a1$)
23980 /*
23990 /*
24000 a0$="t150v 818q8o5@6y51,40
24010 m_trk(4,a0$)
24020 a0$="e4.>g4.<ed&d2.def4ferc4.e4.f16e16d2
24030 a1$="e4.>g4.<ed&d2.deffrgra4.e4.d16e16d2
24040 m_trk(4,a0$)
24050 m_trk(4,a1$)
24980 /*
24990 /*
25000 a0$="t150v101 8q5o2@3
25010 m_trk(5,a0$)
25020 a0$="|:32c<c>:|
25030 m_trk(5.a0$)
```

★私は，カポシを星の名前かと思って，徹夜で調べましたが，結局わからなかった。そのうえ，学校へ遅刻してしまいました。この私をお笑いください。(奈良市・ＤＩＭＥＮＳＩＯＮ東10才)……【影：こういう努力が大事。】

```
25980 /*
25990 /*
26000 a0$="t150v 718q8o5@1y53,36
26010 m_trk(6,a0$)
26020 a0$="e16&e4.>g4.<ed&d2.def4ferc4.e4.f16e16d2
26030 a1$="e4.>g4.<ed&d2.deffrgra4.e4.d16e16d4.&d16
26040 m_trk(6,a0$)
26050 m_trk(6,a1$)
26980 /*
26990 /*
27000 a0$="v 718q8o5@1y54,36
27010 m_trk(7,a0$)
27020 a0$="c16&c4.>e4.<c>b&b2.b<cd4dcr>a 4.<c4.d16c16>b2<
27030 a1$="c4.>e4.<c>b&b2.b<cddrerf4.c4.>b16<c16>b4.&b16
27040 m_trk(7,a0$)
27050 m_trk(7,a1$)
27980 /*
27990 /*
28000 a0$="t150@4@v127l64o3q7
28010 m_trk(8,a0$)
28100 a0$=bd$+"r16@5a16a16@4"+t1$+"@5a16a16@4"+bd$+"@5r16a16a16@4"+t1$+bd$+"@5a16@4"+bd$+bd$+"@5a16a16@4"
28110 a1$=t1$+"@5a16a16@4"+bd$+"@5a16@4"+bd$+bd$+t1$+bd$+"@5a16@4"
28120 m_trk(8,a0$)
28130 m_trk(8,a1$)
28140 a2$=bd$+"r16@5a16a16@4"+t1$+"@5a16a16@4"+bd$+"@5r16a16a16@4"+t1$+"@5a16a16@4"+bd$+bd$+"@5a16a16@4"
28150 a3$=t1$+"@5a16a16@4"+bd$+bd$+bd$+bd$+t1$+bd$+"@5a16@4"
28160 m_trk(8,a2$)
28170 m_trk(8,a3$)
28180 m_trk(8,a0$)
28190 m_trk(8,a1$)
28200 m_trk(8,a2$)
28210 m_trk(8,a3$)
28980 /*
28990 /*
30000 /*
30970 /*  save "dragon_spirit_3.4
30980 /*
30990 /*
31000 a0$="t150v1118q8o5@7y48,0
31010 m_trk(1,a0$)
31020 a0$="c2.ed&d2.v10efv11g1agrfredef1g1g1v10a-1
31030 m_trk(1,a0$)
31980 /*
31990 /*
32000 a0$="v1018q8o4@7y49,0
32010 m_trk(2,a0$)
32020 a0$="a2.<c>b&b1<e1ferdrc>b<cd1d1f1e1
32030 m_trk(2,a0$)
32980 /*
32990 /*
33000 a0$="t150v1118q8o5@8y50,24
33010 m_trk(3,a0$)
33020 a0$="c2.ed&d1g1agrfredef1g1g1<v12c 1
33030 m_trk(3,a0$)
33980 /*
33990 /*
34000 a0$="v1018q8o4@8y51,24
34010 m_trk(4,a0$)
34020 a0$="a2.<c>b&b1<e1ferdrc>b<cd1d1f1a-1
34030 m_trk(4,a0$)
34980 /*
34990 /*
35000 a0$="t150v101 8q7o3@3
35010 m_trk(5,a0$)
35020 a0$="|:2f16f16f>f<f16f16f>f<f16f16f:|
35030 a1$="e16e16e>e<e16e16e>e<e16e16e>a16a16a>a<a16a16a>a<a16a16a
35040 a2$="|:2b-16b-16b->b-<b-16b-16b->b-<b-16b-16b-:|
35050 a3$="<|:2c16c16c>c<c16c16c>c<c16c16c:|
35060 m_trk(5,a0$)
35070 m_trk(5,a1$)
35080 m_trk(5,a2$)
35090 m_trk(5,a3$)
35980 /*
35990 /*
36000 a0$="t150v1018q8o6@9 y53,0
36010 m_trk(6,a0$)
36020 a0$="c2.ed&d2.v 6efg1agrfredef1g1v8g1<v9c1
36030 m_trk(6,a0$)
36980 /*
36990 /*
37000 a0$="t150v14116q3o3@10y54,0
37010 m_trk(7,a0$)
37020 a0$="|:3cccr8.cccr8.cccr:|r1|:4cccr8.cccr8.cccr:|
37030 m_trk(7,a0$)
37980 /*
37990 /*
38000 a0$="t150@4@v127l64o3q7
38010 m_trk(8,a0$)
38100 a0$=bd$+"@5r16a16a16@4"+t1$+"@5a16a16@4"+bd$+"r16"+bd$+bd$+t1$+bd$+"@5a16@4"
38110 a1$=bd$+"@5r16a16a16@4"+t1$+"@5a16a16@4"+bd$+bd$+bd$+bd$+t1$+bd$+"@5a16@4"
38120 a2$=bd$+"@5r16a16a16@4"+t1$+"@5a16a16@4"+bd$+"r16"+bd$+bd$+t1$+"@5a16a16@4"
38130 a3$=t3$+t3$+"r8"+t1$+"r8"+t1$+t2$+bd$+"r16"
38200 m_trk(8,a0$)
38210 m_trk(8,a1$)
38220 m_trk(8,a2$)
38230 m_trk(8,a3$)
38240 m_trk(8,a2$)
38250 m_trk(8,a2$)
38260 m_trk(8,a2$)
38270 m_trk(8,a2$)
38980 /*
38990 /*
40000 /*
40970 /*  save "dragon_spirit_3.5
40980 /*
40990 /*
41000 a0$="t150v1118q8o5@1
41010 m_trk(1,a0$)
41020 a0$="a4.c4.ag&g2.gab-4b-arf4.a4.b-16a16g2
41030 a1$="a4.c4.ag&g2.gab-4b-arf4.a4.g16a16<c2
41040 m_trk(1,a0$)
41050 m_trk(1,a1$)
41980 /*
41990 /*
42000 a0$="v1018q8o5@1
42010 m_trk(2,a0$)
42020 a0$="f4.>a4.<fe&e2.efg4gfrd4.f4.g16f16e2
42030 a1$="f4.>a4.<fe&e2.efg4gfrd4.f4.e16f16g2
42040 m_trk(2,a0$)
42050 m_trk(2,a1$)
42980 /*
42990 /*
43000 a0$="v1118q8o5@1y50,0
43010 m_trk(3,a0$)
43020 a0$="c4.>f4.<cc&c2.ccd4dcr>a4.<c2c2
43030 a1$="c4.>f4.<cc&c2.ccd4dcr>a4.<c2e2
43040 m_trk(3,a0$)
43050 m_trk(3,a1$)
43980 /*
```


★影さん，うちの中学には，牛乳をゴハンにかけるとうまい！などという先生がいる。(愛知県額田郡・M．S13才)……【影：牛乳が飲めない生徒に向かって，「それなら食べればいいじゃないか」と言う先生が昔いました。】

```
43990 /*
44000 a0$="t150v 818q8o5@6y51,40
44010 m_trk(4,a0$)
44020 a0$="a4.c4.ag&g2@2<|:2c16<c16>c16c16:|>@6b-4b-arf4.a4.b-16a16<@2c16<c16>c1
6c16c16r8.@6
44030 a1$=">a4.c4.ag&g2@2<|:2c16<c16>c16c16:|>@6b-4b-arf4.a4.g16a16<@2c16<c16>c1
6c16c16r8.@6
44040 m_trk(4,a0$)
44050 m_trk(4,a1$)
44980 /*
44990 /*
45000 a0$="t150v101 4q8o3@3
45010 m_trk(5,a0$)
45020 a0$="|:2f.c.fe.c.e8f8g.d.gc.g.c:|
45030 m_trk(5,a0$)
45980 /*
45990 /*
46000 a0$="t150v 718q8o5@1y53,36
46010 m_trk(6,a0$)
46020 a0$="a16&a4.c4.ag&g2.gab-4b-arf4.a2g2
46030 a1$="a4.c4.ag&g2.gab-4b-arf4.a2<c4.&c16
46040 m_trk(6,a0$)
46050 m_trk(6,a1$)
46980 /*
46990 /*
47000 a0$="v 718q8o5@1y54,36
47010 m_trk(7,a0$)
47020 a0$="f16f4.>a4.<fe&e2.efg4gfrd4.f2e2
47030 a1$="f4.>a4.<fe&e2.efg4gfrd4.f2g4.&g16
47040 m_trk(7,a0$)
47050 m_trk(7,a1$)
47980 /*
47990 /*
48000 a0$="t150@4@v127164o3q7
48010 m_trk(8,a0$)
48080 a0$=bd$+"@5r16a16a16a16r16@4"+t1$+bd$+"r16"+bd$+bd$+t1$+"@5a16a16@4"
48200 m_trk(8,a0$)
48210 m_trk(8,a0$)
48220 m_trk(8,a0$)
48230 m_trk(8,a0$)
48240 m_trk(8,a0$)
48250 m_trk(8,a0$)
48260 m_trk(8,a0$)
48270 m_trk(8,a0$)
48980 /*
48990 /*
50000 /*
50970 /*  save "dragon_spirit_3.6
50980 /*
50990 /*
51000 a0$="t150v1118q8o5@1
51010 m_trk(1,a0$)
51020 a0$="a2d4ag&g2&gab-g2.<dr>a4ag4a4fg
51030 a1$="arr2ag&g1<crr4.drd&d1r2.>@11c8d16.&d64&d
51040 m_trk(1,a0$)
51050 m_trk(1,a1$)
51980 /*
51990 /*
52000 a0$="v1018q8o5@1
52010 m_trk(2,a0$)
52020 a0$="f2>b-4<fe1e2.a rf4fe4f4de
52030 a1$="frr2fe&e1grr4.ara&a1r2.>ab
52040 m_trk(2,a0$)
52050 m_trk(2,a1$)
52980 /*
52990 /*
53000 a0$="v1118q8o5@1
53010 m_trk(3,a0$)
53020 a0$="d2>v10f4v11<dc1c2.frd4dv9c4v11d4>v9b-<cv11
53030 a1$="drr2dc&c1err4.frf&f1r2.>fg
53040 m_trk(3,a0$)
53050 m_trk(3,a1$)
53980 /*
53990 /*
54000 a0$="t150v1218 q8o3@10y51,0
54010 m_trk(4,a0$)
54120 a0$="|:12v11fv 9f:|v11cv9cv11cv9cv14>a16a16a8a16a16a8
54130 a1$="<v12f@5@v127a16a16a16r16a16a16a16r16a16r16 @10|:5v11fv9f:|v12cr2v9cv1
1cv9c>v11av9av11av9av14a16a16ffa@v127@5a16r16a16a16a16r16a16a16a16r16a16a16a16r1
6a16a16
54140 m_trk(4,a0$)
54150 m_trk(4,a1$)
54980 /*
54990 /*
55000 a0$="t150v 91 8q6o2@3
55010 m_trk(5,a0$)
55020 a0$="|:16b-:||:8a:||:8d:|b-rr2|:10b-:|ar2aaadddd<d>dd<d>r2.ab
55030 m_trk(5,a0$)
55980 /*
55990 /*
56000 a0$="t150v 718q8o5@1y53,36
56010 m_trk(6,a0$)
56020 a0$="a16&a2d4ag1g2.<dr>a4ag4a4fg
56030 a1$="arr2ag&g1<crr4.dr@13d&d1r2.@1>cd
56040 m_trk(6,a0$)
56050 m_trk(6,a1$)
56980 /*
56990 /*
57000 a0$="v 718q8o5@1y54,36
57010 m_trk(7,a0$)
57020 a0$="a16&f2>b-4<fe1e2.a rf4fe4f4de
57030 a1$="frr2fe&e1grr4.ar@13a&a1r2.@1>ab
57040 m_trk(7,a0$)
57050 m_trk(7,a1$)
57980 /*
57990 /*
58000 a0$="t150@4@v127164o3q7
58010 m_trk(8,a0$)
58100 a0$=bd$+"r16@5a16r16@4"+t1$+"@5a16r16@4"+bd$+"@5r16a16r16@4"+t1$+bd$+"r16"
58110 a1$=bd$+"r8."+t1$+"r8"+bd$+"r8."+t1$+bd$+"r16"
58120 a2$=bd$+bd$+bd$+bd$+"@12"+t2$+t4$+"@4"+bd$+"r16"+bd$+"r16"+t1$+bd$+"r16"
58130 a3$=bd$+"r8"+bd$+t1$+"r8"+bd$+"r16"+bd$+"r16"+t1$
58200 m_trk(8,a0$)
58210 m_trk(8,a0$)
58220 m_trk(8,a0$)
58230 m_trk(8,a0$)
58240 m_trk(8,a1$)
58250 m_trk(8,a0$)
58260 m_trk(8,a2$)
58270 m_trk(8,a0$)
58280 m_trk(8,a3$)
58980 /*
58990 /*
60000 /*  P L A Y   T R K
60010 /*
60020 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
60030 m_play(          )
60040 if m_stat(1)=1 then goto 60040
60050 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60060 m_play(          )
60070     if m_stat(1)=1 then goto 60070
60080   /* for i=0 to 10000:next
60090     goto 60060
```

★家にあるマイコンＢＡＳＩＣマガジンは，なぜか表紙がなくなっている。（東京都渋谷区・**赤星彰一15才**）……
【**編**：ねずみにでも食べられたのかな？ちなみに，編集部保存のベーマガも表紙がボロボロです。】

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

FM77AV(V3.3)用

♪パソコン♪

アルファ

—オープニング・テーマ—

© スクウェア

松丸　泰介

内　容

スクヴェアの〝アルファ〟のエンディングのシーンを友人に見せてもらい，感動したので作ってみました。曲は，オープニング・テーマです。

とくに〝VOICE〟によるFM音源は作りませんでしたけれども，音色番号31，37番の音色がけっこう似ているので，代用しました。

プログラムの仕組み

A＄系列には，1st，B＄系列には，2nd，C＄系列には，3rd，XX＄には，スネアドラムといった感じです。なるべく音をぶつぶつ切らないように一つのフレーズを長くしてしまったので，多少見にくくなりました。

最後に

この曲は，ズレもないし，原曲自体もすばらしいので，最高（とまではいかないかな？）のできだなあ，という感じです。

参考：AVG & RPGII（電波新聞社）〝アルファ〟の楽譜

Yu-You先生から一言

う～ん，ブラーボ～!! とにかくすごくいい。原曲はとても簡単な曲なんだけれども，あの素朴な音色を使っているメロディ・ラインがやたらに頭に響いてくる。とにかくすばらしいデキですネ。しかし，この曲を聞くたびに，あの『アルファ』が解けなくて山下さんのコーナーを読んでいた記憶が頭をよぎります。山下さんにこの曲を聞かせたところ，PC－88SR用の原曲をはるかにこえていると言っていました。とにかく，スバラシイ。

アルファ —オープニング・テーマ— のプログラム・リスト

```
110 PLAY "T140@9","T140@23","T140@32"
120 A$="O4L8EF+GAB1F+2.E4G1F+2.DEF2.G4L2FD+D1C+1D1&D1"
130 B$="R2O3C1&C2L4GO4CD2O3A4G4F+2.D8C8O2B-2.O3F4L2E-O2B-A2.O3E4G2A4O4C+4L16O3DD
DDO4CCDDO3DDDDO4CCO3AADDDDO4CCDDO3AAA-A-GGF+F+"
140 C$="L16R2O4CEGBO5DEGBO6FO5BGEDO4BGECEGBO5DEGBO6FO5BGEDO4BGEDGAO5CEGAO6CGEO5A
GECO4AGDF+AO5CEF+AO6CGEO5AF+ECO4AF+O3B-O4DFAO5CDFAO6EO5AFDCO4AFDE-GB-O5DFGB-O6FA
FO5B-GFDO4B-GO3GO4DEGBO5DEGBGECO4BGEDO3BO4C+DGBO5C+EGBGEC+O4O4BGEC+@37V10L4O2AAA
AAAAA"
150 B$(1)="O3L16ddddo4ccddo3ddddo4cco3aaddddo4ccddo3aaa-a-ggf+f+"
160 C$(1)="@37Q3L4V10O3<AAAAAAAAA>V15E<V10A8A8>V15E<V10A>V15ER8L8<V10A>V15E<V10A
A4>V15E4<V10A8A8>V15E4<V10A4>V15E4V10<A16>V15E8<V10A16>V15E8<V10A8Q6"
170 A1$="L16O3Q6ABO4C+DEDC+O3BO4C+DEF+GF+EDEF+GABAGF+GABO5C+DEF+GO4Q8F+2.G4L2AEL
4GF+GAG2.O3L16BO4C+DEL4FEFGE-O3B-O4E-D"
180 B1$="O2L16AAAAO3EEAAO2AAAAO3EEC+C+O2AAAAO3EEAAO2AAAAO3EEC+C+DDDDAAO4DDO3DDDD
AAF+AC+C+C+C+AAO4C+C+O3CCCCAAEAO3CCCCGGO4CCO3CCCCGGEGO2BBBBO3GGBBO2BBBBO3GGDGO2B
-B-B-B-O3F+F+B-B-O2B-B-B-B-O3F+F+DF+E-E-E-E-B-B-O4E-E-O3E-E-E-E-B-B-GB-"
190 C1$="L16O4C+DEDEF+EF+GF+GAGABABO5C+O4BO5C+DC+DEDEF+EF+GF+GO4DF+AO5DFA O6D F+
AF+DO5AF+DO4AF+C+EA>C+EA>C+EAEC+<AEC<AECEG>CEG>CEGEC<GEC<GE<B>DF+B>DGB>DGD<BGD<B
GD<B->DFB->DGB->DGD<B-FD<B-FD<B->E-GB->E-GB->E-GE-C<AE-C<AE-"
200 A2$="O4C+2L4DEF+2GAB2.>CD2<A2>C<B>CDC2.<L16EF+GAL4B-AB->C<B2GDE4.BA8E8F+8G1"

210 B2$="L16O2AAAA>EEAA<AAAA>EEC+EDDDDAA>DD<DDDDAAF+AGGGG>DDGG<GGGG>DD<B>D<F+F+F
+F+>DDF+F+<F+F+F+F+>DD<A>D< FFFF>CCFF<FFFF>CC<A>C<EEEE>CCEE<EEEE>CC<G>C<E-E-E-E-
>CCE-E-<E-E-E-E->CC<G>C<DDDDBB>DD<DDDDBBGBCCCCGG>CC<DDDDAAF+AGGGG>DDGG<GGGG>DD<B
>D
220 C2$="O4C+EA>C+EA>C+EAEC+<AEC+<AEDF+A>DF+A>DF+AF+D<AF+D<AF+GB>DG<B>DGB>D<BGDB
GD<BF+A>DF+<A>DF+A>D<AF+DAF+D<AO4FA>CFA>C<FA>C<AFCAFC<AEG>CEG>C<EG>C<GECGEC<GE-G
>CE-G>C<E-G>C<GE-CGE-C<GDGB>DGBDGBGD<B>GD<BGCEG>CEG>CEO4DF+A>DF+A>DF+O4GB>DGBGD<
BGB>D<GB>DGB"
230 A3$="R1O4L4G2F+GA2E2BGEF+G2.AB2A+B>C+2<A2>C<B>CC+D1"
240 B3$(1)="O3L16F+F+F+F+>DDF+F+<F+F+F+F+>DD<B>D"
250 B3$(2)="O3L16EEEEBB>EE<EEEEBBGB<AAAA>EEAA<AAAA>EEC+ECCCCGG>CC<CCCCGGE>C"
260 B3$(3)="L16O3GGGG>DDGG<GGGG>DD<B>D":B3$(4)="O3L16DDDDAA>DD<DDDDAAF+A"
270 C3$="L16O4FB>DGBGD<BFB>DF<GB>DFO3V15L4B2>DE C+<BA2>C2.D<BGB>DEF+EDC+<A>EGE2.
FL16F+8D8F+GAB>C<BAGF+EDCV13"
280 A4$="O4L4B2.>CD2<A2>ED<A>DC1DC<A>C<B2ED"
290 A4$(1)="O4L4C+BAGF+2GA"
300 A4$(2)="O4L4E4E8BA8E8F+8G1R1R1L16O3Q7DEF+GAGF+EF+GAB>C<BAGAB>CDEDC<B>CDEF+GA
B>CQ8"
310 B4$="L16O3GGGG>DDGG<GGGG>DD<B>D<F+F+F+F+>DDF+F+<F+F+F+F+>DD<A>D<FFFF>CCFF<FF
FF>CC<A>C<EEEE>CCEE<EEEE>CC<G>C<E-E-E-E->CCE-E-<E-E-E-E->CC<G>C<DDDDBB>DD<DDDDBB
GB"
320 B4$(1)="O3L16<AAAA>EEAA<AAAA>EEC+EDDDDEE>EE<FFFFF+F+DF+"
330 B4$(2)="O3L16CCCCGG>CC<DDDDAAF+AGGGG>DDGG<GGGG>DD<B>D<DDDD>CCDD<DDDD>CC<A>C<
DDDD>CCDD<AAA-A-GGF+F+DDDD>CCDD<DDDD>CC<A>C<DDDD>CCDD<AAA-A-GGF+F+"
340 C4$="L16O4GB>DG<B>DGB>D<BGDBGD<BF+A>DF+<A>DF+>CD<AF+DAF+D<AFA>CF<A>CFA>C<AFC
AFC<AEG>CE<G>CEG>C<GECGEC<GE-G>CE-<G>CE-G>C<GE-CGE-C<GDGB>D<GB>DGBGD<B>GD<BG"
350 C4$(1)="L16O4C+EGB>C+EGB>C+<BGEC+<BGEDF+A>D<F+A>DF+AF+D<A>F+D<AF"
360 C4$(2)="@32L16O4CEG>CEG>CEO4DF+A>CF+AB>DO4DGB>D<GB>DGBGD<B>GD<BG@37V12C4V15C
4V12C8C8V15C4L4V12CV15CR8L8V12CV15CV12CL4V12CV15CV12C8C8V15CV12CV15CV12C16L16V15
C8V12CL8V15CV12C"
370 XX$="@37Q4L16V9C8V11CCV10C8V11CCV9C8V11CCV10C8V11CCV10C8V11CCV10C8V11CCV10C8
V11CCC8C8"
380 AX$=A4$+A4$(1):BX$=B4$+B4$(1):CX$=C4$+C4$(1)
390 A5$="O4L8E4EB4AEF+G1O5L4T125C<BA>C<B2ED E4.B8{GF+GF+GF+}4F+8L16EF+ G1&G1"
400 B5$="L16O3CCCC>CCDD<CCCC>CC<A>C<DDDD>CCDD<AAA-A-GGF+F+T125C1<A1>C2E2"
410 B5$(1)="O3L16GGGG>DDGG<GGGG>DD<B>D"
420 C5$="@32Q7T125L8O4CE-G>CE-C<GE-<GB>DGBGD<B>CEGBDF+A>D<Q4"
430 CZ$=C5$+XX$
440 BZ$=B5$+B5$(1)+B5$(1)
450 AZ$="L16V12O3GB>DF+B>DGB>D<BGD<BGD<B>"
460 A6$=AZ$+AZ$+AZ$+AZ$+"L1O4G&G"
470 B6$=B5$(1)+B5$(1)+B5$(1)+B5$(1)+"V15L1Q8O3G&G"
480 C6$="V15"+XX$+XX$+"V13Q8@32O2D1&D1"
490 PLAY "V15Q8","V14Q7","V12Q6"
500 PLAY A$,B$,C$
510 PLAY ,"Q6V15"+B$(1)+B$(1)+B$(1),C$(1)
520 PLAY A1$,"V13"+B1$,"@32V13"+C1$
530 PLAY A2$,B2$,C2$
540 PLAY A3$,B3$(1)+B3$(2)+B3$(3)+B3$(2)+B3$(4),C3$
550 PLAY AX$,BX$,CX$
560 PLAY A4$,B4$,C4$
570 PLAY A4$(2),B4$(2),C4$(2)
580 PLAY A4$,B4$,XX$+XX$+XX$
590 PLAY A4$(1),B4$(1),XX$
600 PLAY A4$,B4$,XX$+XX$+XX$
610 PLAY A5$,BZ$,XX$+CZ$
620 PLAY A6$,"V14"+B6$,C6$
```

★最近，OFを読んでいると，影さんがよくつぐ美さんの手料理を食べている。もしかして♥ですか？（北海道登別温泉町・One Drive 15才）……【影：まいったなー。でも，手料理なんて作れるの？つぐ美：バシ！】

♪
ザ・ゲーム・
ミュージック・
プログラム
♪

MSX/MSX2(16K以上)用

♪ビデオゲーム♪

スーパーハングオン

—Winning Run— ©セガ・エンタープライゼス

INO

内　容

ビデオゲームで，セガの体感ゲーム第5弾である「スーパーハングオン」を愛機MSX2で演奏させてみました。なかなかのでき映えなので，皆さんも打ち込んでみてください（もちろんMSX1でもできます）。

プログラムの説明

そのまま入力してRUNしましょう。あの軽快な音楽が流れてくる!!

このプログラムはベーマガ87年7月号の楽譜を見ながら作りました。

僕はPSGの知識，テクニックをマスターしたつもりなので，そのいくつかをこのプログラムにも利用しました。

まず，ソフト・エンベロープ。今やこれなしで美しい音楽を！ というのは無理でしょう。

つぎにドラム。イントロの部分ではSOUND文で実行しています。気に入らない人はノイズをかけるなりして変えてみてください。

また，MSX2のPSGでは，PLAY文で音を鳴らすとき，60分の5秒(テンポ180ですと16分音符の速さ)より速い音はだせないので，後半にある5連符は16分音符に直して演奏しました。こちらの都合で変えてしまったところもいくつかあります。

ひとこと

MSXユーザーのみなさん，ミュージック・プログラムを作るときはMSXのPSGの限界を知らないとひどい目にあいますよ，気をつけて。テンポとか3連符とかね。

苦労した点

山ほどあります。和音や音色やら何やらで。MSX-Audioをさっそく買って，FM音源を覚えて，このような問題がないものを作りたい。

♥　♥

Yu-You先生から一言

PSGで作れる限界とは，こんなものなのかな？ まあ，原曲は，FM音源8声＋サンプリングドラム。これをPSG3声で作るのだから，まあこんなもんだろうとは思います。

イントロの音取り（パートの割りふり）は，ちょっと変えたほうが原曲に近くなった気もします。でも君の苦労を買って83点あげましょう。

スーパーハングオン—Winning Run—のプログラム・リスト

```
100 ' SUPER
110 '  HANG ON MUSIC
120 '     (c)SEGA
130 '
140 ' PROGRAMED BY J.I
150 '
160 CLEAR 1500:CLS:GOTO 250
170 FOR H=1 TO 3
180 SOUND 0,0:SOUND 1,15:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,23:SOUND 12,
6:SOUND 13,9:SOUND 7,62
190 FOR I=0 TO 200:NEXT:NEXT
200 SOUND 0,72:SOUND 1,5:SOUND 8,15
205 GOSUB 1490
210 SOUND 0,152:SOUND 1,5:SOUND 8,13
215 GOSUB 1490
220 SOUND 0,240:SOUND 1,5:SOUND 8,11
230 SOUND 8,0:SOUND 7,56:GOSUB1490
235 GOTO1000
240 '
250 A1$="t18018o5v14ev13ev12ev11ev10ev9eee v14dv13dv12dv11dv10dv9ddd"
260 B1$="t18018o5v12dv11dv10dv9dv8dv7ddd v12ob-v11b-v10b-v9b-v8b-v7b-b-b-"
270 C1$="t180o2sm800018d4m3500dddddo1m8000b-4m3500b-b-b-b-b-b-"
280 A2$="v14e-v13e-v12e-v11e-v10e-v9e-e-e- v14ev13ev12ev11ev10ev9eee"
290 B2$="v12bv11bv10bv9bv8bv7bbb o5v12cv11cv10cv9cv8cv7ccc"
300 C2$="m8000b4m3500bbbbbbo2m8000c4m3500cccccc"
310 A3$="l16v14av12av14av12av14av12av14av12a v14av12arv14av12arl8v14av13av12av11
a"
320 B3$="o5l16v12ev10ev12ev10ev12ev10e v12ev10ev12ev10erv12ev10erv12ev11ev10ev9e
"
330 C3$="aaaaam2000l16o2co1afr16m350018ara4m1000o1a4a4"
340 '●●●●●
350 D1$="l8o5v14fv13fv12fv11fl16v14fv12fv14ev12ev14fv12fl8v14gv13gv12gv11gv10gl1
6v14gv12gv14fv12fv14gv12gl8v14a"
360 E1$="l8o5v12dv11dv10dv9dl16v12dv10dv12cv10cv12dv10dl8v12ev11ev10ev9ev8el16v1
2ev10ev12dv10dv12ev10el8v12f"
370 FO$="o2m8000c4m3500cccccc":FP$="o2m8000d4m3500dddddd":FQ$="o1m8000b-4m3500b-
b-b-b-b-b-":F1$=FP$+FO$
380 D2$="v13av12av14o6dv12do5v14gv12gv14fl6v12fl6v14gv13gv12gv11gv10gv14fl6v12fl
6v14gv12gv14a"
390 E2$="v11fv10fv12av10av12ev10ev12dl6v10dl6v12ev11ev10ev9ev8ev12dl6v10dl6v12dv
10dv12f"
400 F2$=FQ$+FO$
410 D3$="v13av12av11av10av9av8aaaaaaaaaa"
```

★X68000が当たった！宝くじも一千万円当たったぞ。これをOFに載せてくれたら影さんにわけてやるぜ。ふにゃふにゃ，あ，夢か。(熊本市・**座名度右13才**)……**【影：夢だろうがなんだろうが，読者に二言はない！】**

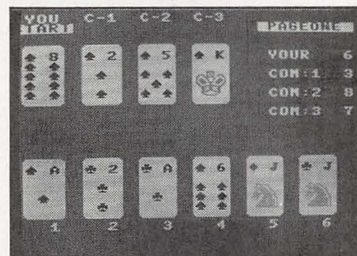
```
420 E3$="l16v12fv10fv12fv10fv12ev10ev12fv10fr8v12ev10er8v12fv10fr8v12av10ar8v12g
v10gr8v12ev11ev10ev9ev8ee"
430 F3$="ddcm8000d4c4d4f4e4c4."
440 D4$="l16v12dv10dv12dv10dv12cv10cv12dv10dr8v12cv10cr8v12dv10dr8v12ev10er8v12c
v10cr8v12dv11dv10dv9dv8dd"
450 E4$="l16v12fv10fv12fv10fv12ev10ev12fv10fr8v12ev10er8v12fv10fr8v12gv10gr8v12e
v10er8v12fv11fv10fv9fv8ff"
460 F4$="m3500ddcm8000d4c4d4f4c4d4."
470 D5$="v13av12av14o6dv12do5v14gv12gv14f16v12f16v14gv13gv12gv14fv12fv14gv12gv14
fv12f"
480 E5$="v11fv10fv12av10av12ev10ev12d16v10d16v12ev11ev10ev12dv10dv12ev10ev12dv10
d"
490 D6$="v13f16v12f16v13ddv12dv11dv10dv9dv8ddddd"
500 D7$="rr8l16v14fv12fv14ev13ev12ev11ev14cv12cov14gv12g v14gv13gv12gv11gr8v14o5
fv12fv14ev13ev12ev11ev14cv12cov14av12a"
510 E7$="v10ol16eeeeer16eeer16eeeer8eeeeer16eeer16eeeer8"
520 F7$=FO$+FO$
530 D8$="v14av13av12av11av10av9aaa"
540 E8$="l16fffffr16fffr16ffffr8fffffr16fffr16ffffr8"
550 F8$=FP$+FP$
560 D9$="rr8o5l16v14fv12fv14ev13ev12ev11ev14cv12cov14gv12g v14gv13gv12gv11gr8v14
o5fv12fv14ev13ev12ev11ev14cv12cv14dv12d"
570 DA$="v14dv13dv12dv11dv10dv9ddd"
580 DB$="rrr8v14l16ofv12fv14av12ao5v14cv12c ov14b-v13b-v12b-v11b-o5v14dv12dv14fv
13fv12fv11fv14gv13gv12gv11gv14fv12f"
590 EB$="v11l8odv10dv9dv8dv7dv6ddd v11dv10dv9dv8dv7dv6ddd"
600 FB$=FQ$+FQ$
610 DC$="v14eev13eev12eev11eev10eeeev14cv12cov14av12a v14aav13aav12aav11aav10aaa
a"
620 EC$="v11ev10ev9ev11ev9ev11ev10ev9e r8l16v11fv9fv11ev9ev11cv9cv11fv9fv11ev9ev
11cv10cv9cv8c"
630 FC$=FO$+FO$
640 DD$="rrr8v14l16ofv12fv14av12ao5v14cv12c ov14b-v13b-v12b-v11b-o5v14dv13dv12dv
11dv14fv12fv14gv13gv12gv11gv14fv12f"
650 DE$="v14efev13ev12ev11ev10ev9eeeeer8v14ev12er18v14ev13ev12ev11ev10ev9e"
660 EE$="o5l16v12cv10cv12cv10cv12cv10c v12cv10cv12cv10crv12cv10crv12cv11cv10cv9c
"
670 '
680 GO$="o6ed+o5aeo6ed+o5ae":GP$="o6do5b-gdo6do5b-gd":G1$="v13l16"+GO$+GO$+GP$+G
P$
690 H1$="o3v12l16av10av12av10av12av10av12av10ao5v12aav11aav10aav9aa o3v12av10av1
2av10av12av10ao5v12dv11dv10dv9dv12ddv11ddv10dd"
700 I1$="o1m3500aaaaao2m8000e2o1m3500aaaaao2m8000d2"
710 G2$="rrr8v14o5fv12fv14ev12ev14dv12d v14gv13gv12gv11gv14fv12fv14ev13ev12ev11e
v14fv13fv12fv11fv14gv12g"
720 H2$="ov12l8dv11dv10dv9dv8dv12d16v10d16r8v12d v11dv10dv9dv8dv7dv6dd"
730 I2$=FQ$+FQ$
740 H3$="v12ddv11ddv10ddv9ddddv12dv10dr8v12dd v11ddv10ddv9ddv8ddddddd"
750 G4$="v14efeev13eev12eev11eev10eer o3v12av10av12b-v11b-v10b-v9b-v12bv11bv10bv
9bov12cv11cv10cv9cv12cv10c"
760 H4$="v12ccv10ccv9ccv12cv11cv10cv9cv12cv11cv10cv9cr8 v12cv10cv12dv11dv10dv9dv
12d+v11d+v10d+v9d+v12ev11ev10ev9ev12fv10f"
770 I4$="o1m8000a4m3500aaaaaa m8000ab-4b4o2c4c+"
780 G5$="v14o6dev13ev12ev14ev12ev14dv13d v12dv11dv10dv9dv8dv7ddd v14o5fv12fv14ga
v13av12av14gf gv12gv14fv12fv14ev12ev14fv12f"
790 H5$="v12ffv11ffv10ffv9ffffv12fv10fr8v12ff v11ffv10ffv9ffffff"
800 I5$=FP$+FP$
810 G6$="v14ev12ev14cv13cv12cv11cv10cv9cccccccov14ao5v12cv14 cdcoao5cdcoao5cdcoa
o5cdcoa"
820 H6$="v12eev11eev10eev9eeeeev12ev10er8v12ee v11eev10eev9eeeeee"
830 I6$=FO$+FO$
840 G7$="o5efgagfedev13ev12ev11ev14dv12dv14cv12c v14ev12ev14cv12cv14dv12dov14bv1
2bo5v14cv12cov14av12av14b-v12b-v14gv12g"
850 G8$="o5v14fv13fv12fv11fv14ev12ev14dv12dv14gv12gv14fv12fv14ev12ev14dv12d v14e
v12ev14fv12fv14dv12dv14cv12cr8v14gv12av14av12ao6v14cv12c"
860 H8$="v12ccv11ccv10ccv9ccccv12cv10cr8v12cc v11ccv10ccv9cccccc"
870 G9$="v14cddv13d dv12ddv11ddv10ddv9ddv14dco5a o6cdco5ao6cdco5ao6cdco5ao6cdco5
a"
880 GA$="o6cdfdedcdco5ao6co5agagf gfdfedecdefdefge"
890 GB$="fgafgab-gav13av12av11av14gv12gv14fv12fv 14ev12ev14fv12fv14ev12ev14ccv13
ccv12ccv11ccv10cc"
900 GC$="v14dv12dv14cv12cv14dv12dv14ev12ev14dv12dv14ev12ev14fv12fv14ev12e v14fv1
2fv14gv12gv14fv12fv14gv12gv14av12av14gv12gv14av13av12av11a"
910 HC$="o3v12av10av12av10av12av10av12av10ao5v12eev11eev10eev9ee o3v12av10av12av
10av12av10av12av10ao5v12dv11dv10dv9dv12dv11dv10dv9d"
920 IC$="o1aaaam8000o2e2o1m3500aaaao2ddm8000d4."
930 GD$="v14dcddedeefeffgfgge.d.ef.e.fg.f.ga.g.a"
940 GE$="v14fv13fv12fv11fv14gv12gv14fv12fv14dv12dov14av12av14gv12gv14fv12f o5v14
cdfv12fv14gagfggv13ggv12ggv11gg"
950 HE$="ov12ddv11ddv10ddv12dv11dv10dv9dv12ddv11ddv10dd":HE$=HE$+HE$
960 GF$="v14dcdefdefgefgafga b-gab-o6co5ab-o6cdo5go6eo5go6fo5go6eo5g"
970 HF$="v12eev11eev10eev12ev11ev10ev9ev12eev11eev10ee":HF$=HF$+HF$
980 GG$="o6efv13fv12fv14ev12ev14cv13cv12cv11co5v14av13av12av11av14fv12f v14gagfg
v12gv14ffv13ffv12ff"
990 GH$="v14dv12dov14av13gv12gv11gv14fv12fv14gv12gv14fv12fv14dv12dv14fv12fo3v14f
fv13ffv12ffv11ffv10ffv9ffffff"
999 GOTO 170
1000 ' play
1010 PLAY A1$,B1$,C1$
1020 PLAY A2$,B2$,C2$
1030 PLAY A1$,B1$,C1$
1040 PLAY A3$,B3$,C3$
1050 '
1060 FOR I=0 TO 1
1070 PLAY D1$,E1$,F1$
1080 PLAY D2$,E2$,F2$
1090 PLAY D3$,E3$,F3$
1100 PLAY D4$,E4$,F4$
1110 PLAY D1$,E1$,F1$
1120 PLAY D5$,E5$,F2$
1130 PLAY D6$,E3$,F3$
1140 PLAY D4$,E4$,F4$
1150 PLAY D7$,E7$,F7$
1160 PLAY D8$,E8$,F8$
1170 PLAY D9$,E7$,F7$
1180 PLAY DA$,E8$,F8$
1190 PLAY DB$,EB$,FB$
1200 PLAY DC$,EC$,FC$
1210 PLAY DD$,EB$,FB$
1220 PLAY DE$,EE$,C3$
1230 NEXT
1240 PLAY A1$,B1$,C1$
1250 PLAY A2$,B2$,C2$
1260 PLAY A1$,B1$,C1$
1270 PLAY A2$,B2$,C2$
1280 '
1290 PLAY G1$,H1$,I1$
1300 PLAY G1$,H1$,I1$
1310 PLAY G2$,H2$,I2$
1320 PLAY DC$,EC$,FC$
1330 PLAY DD$,H3$,FB$
1340 PLAY G4$,H4$,I4$
1350 PLAY G5$,H5$,I5$
1360 PLAY G6$,H6$,I6$
1370 PLAY G7$,H3$,I2$
1380 PLAY G8$,H8$,I6$
1390 PLAY G9$,H5$,I5$
1400 PLAY GA$,H6$,I6$
1410 PLAY GB$,H3$,I2$
1420 PLAY GC$,HC$,IC$
1430 PLAY GD$,HC$,IC$
1440 PLAY GE$,HE$,I2$
1450 PLAY GF$,HF$,I6$
1460 PLAY GG$,HE$,I2$
1470 PLAY GH$,H4$,I4$
1475 'goto 1000
1480 END
1490 FOR I=0 TO 5:NEXT:RETURN
```


★今年の正月の話。母が「ね，うし，とら，う，たつ。それじゃ，たつのおとしご年だ」この親にしてこの子あり。
（神奈川県横浜市・**中澤正弘13才**）……【**影**：今年も終わりだなー。ジングルベル〜。**編**：気が早い！】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMMER OF THE MONTH

編：みなさん!! 夏休みを楽しくすごしていますか？
影：海や山にでかけて，まっ黒になった人もいっぱいいるんじゃないかな？
Dr.D：外で思い切り遊ぶのもいいが，せっかく時間があるのだからプログラムの勉強をしてみてはどうかな？ この夏，じっくり勉強してベーマガに投稿するのもいいんじゃないかな。
編：ゲーム，ミュージック，その他キミたちの投稿まってますよ!!
影：さて，それでは今月のベスト・プログラマーを発表しましょう!!
Dr.D：今月は，MSX用「PAGE ONE」を作った渡辺　博君に決定しました!! 今月は編君のすい選で彼に決定したのだが，どのような点がすぐれていたのかな？
編：いわゆるトランプ・ゲームのパソコン版なのですが，カードのキャラ，思考ルーチン，速さ，どれをとってもすばらしいできで，本当に4人でページ・ワンをしているかのようにのめり込めるゲームだったからです。
Dr.D：ふむ，リストも短いし，さすがはベスト・プログラマーだな。このようなカードゲームでは思考ルーチンのできが良し悪しを決定するのだが，このゲームは，そのあたりをうまく考慮し適度なレベルに設定している。次回は，このプログラム・テクニックを生かして，オリジナルな思考型ゲームにトライしてもらいたいな。
編：みなさんもよろしくネ!!



▲「PAGE ONE」の画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介
——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

DOWN DOWN	福岡県北九州市	広山繁彦
IMEGZEN	広島市	平田邦博
LIGHT CYCLE GAME	新潟県燕市	TOY Soft
CORE	大阪府寝屋川市	本庄英樹
SPACE FIGHT	千葉市	佐藤英夫
アオイヘビ	愛知県岡崎市	市川満男
THE RESCUE	福岡県久留米市	小尾太志
スペース・ハリアー	北海道岩見沢市	藤田俊貞
てけてけらんらんゲーム	東京都福生市	伊藤　大
Goldam	宮崎県都城市	宮後泰孝
CRAZY BALL	宮城県仙台市	鈴木俊哉
Winning Rnn	東京都練馬区	田村和広
PAC WORLD	千葉県八千代市	千住　茂
Crusher	東京都日野市	猫野目洋子
REVERSE	兵庫県神戸市	山本誠司
CW−QSO	埼玉県深谷市	竹内　守
1994のだんじょん	福岡県北九州市	増田　聡
ELZZUP	静岡県海老名市	山下達雄
SOLAR SYSTEM	新潟県栃尾市	鈴木幹也
らぶりい	愛知県豊橋市	えんぜる

投稿ありがとうコーナー
★62年6月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

猪瀬純哉／後藤雅恒／和田嘉治／滝沢一輝／安江信吾／ミトッチ／吉岡敏明／米倉一美／高見沢雄一限／服部健太／松丸泰介／お好み焼きはこれからだ／坂　英樹／佐藤恵一／KAME Lord／玉置昇三／蒲生　敬／三村俊彦／佐藤　亮／山根　崇／竹内　守／渡辺淳一／平田邦博／源辺哲也／宮脇科祐／中村茂樹／小林　崇／利沢桃子／伴亮一／野口電行／菅発光男／市山真治／古田秀男／平田正典／小尾太志／鈴木幹也／平田省吾／山口泰隆／広山繁彦／山内　修／竹内幸尚／坂田純男／SHINGO／石元良信／小笹龍一／TGC M／林　譲／大石宅磨／西条健一／宮後泰孝／千住　茂／西　敬史／佐井川師治／粟津虎雄／鈴木俊哉／山下達雄／田村和広／矢倉利一／猫野目洋子／山本誠司／佐藤英夫／市尾慎一／綾部剣之介／大社浩靖／赤野一郎／清野智弘／佐藤　隆／堀川享司／池上光弘／川野俊充／大石貴也／藤田俊貞／舘川　豊／見田隆之／りっぷるれえざあ／安田博昭／杉田徹男／青木仁／大野昭仁／みそしる／鈴木康之／志賀　実／伊藤裕司／見田隆之／PATA／加藤　納／大嶽晴彦／篠田善規／平野新一／水谷嘉宏／高橋陽彦／カワグチ＝スグル／FUZ／次田克幸／川上　智／吉岡大生／鈴木純一／武田亮一／横堀伸也／青山泰規／山内義博／谷　裕紀彦／稗田邦隆／中村隆衡／梅沢利一限／鈴也／石田太輔／佐々木賢臣／渡辺　博／畠田秀行／Moderato／宮里系一郎／住吉政英／中道公一／兼田　淳／森井純也／高野幸寿／山田英明／桐岡昭広／池田啓介／TK−SOFT／川村秀憲／駆田飛蝗／チャバ／古川和磨／近藤吉朗／森本隆志／市川満男／佐藤春雄／深田　真／西本正一／DED／谷垣祐司／BOM♨／宮下智基／柴田太郎／なたしまだ／野崎浩和／山崎　英／安土晃義／冨ヶ原聡／Super PB／塩路　豪／佐藤祐紀／房野　剛／田中宏樹／渡辺　格／佐藤和寿／足立光広／堀内智史／グリコック鎌田／久保山隆志／依田哲彦／鈴木　浩／佐藤信哉／池田　誠／平岡謙治／4152／守山算哉／木村淳一／石川健一／石原裕二郎

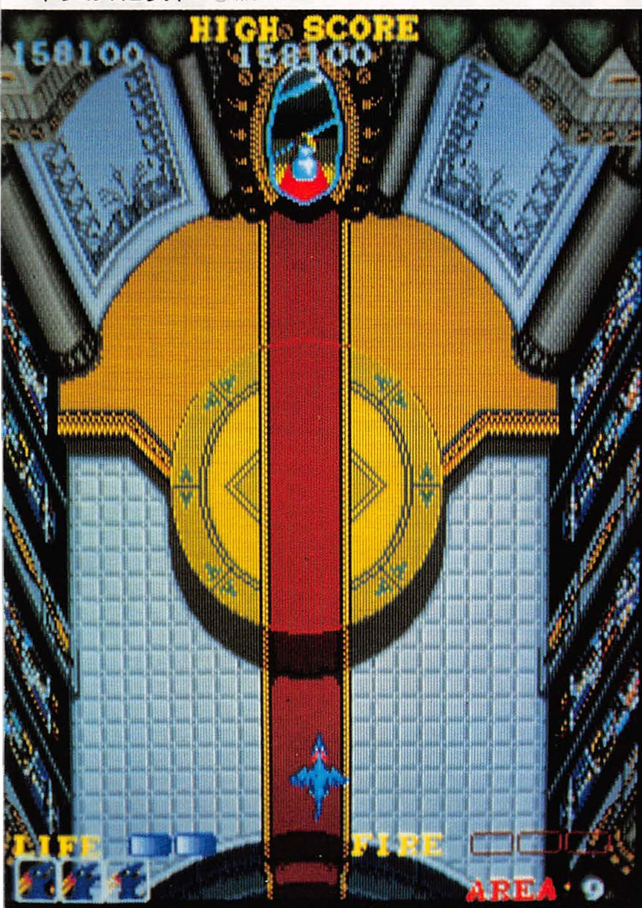
★まだまだ，たくさんの人たちからの投稿がありました。全員紹介できなくてごめんなさい！ これからも，どしどし投稿してくださいネ!!

マイコンスーパーソフトコーナー
SUPER soft CORNER

CONTENTS

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。

ドラゴンスピリット　Ⓒ㈱ナムコ



戦闘開始。



MSX 敵惑星に降下





▲パッケージ

T&E SOFT®

MSX技術の集

度肝を抜く全編50以上の特殊処理と
スーパーマップドグラフィックス——!

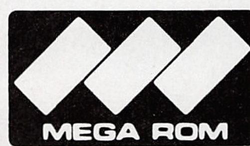
MSX RAM 16K以上 MEGA ROM

2M(メガ)ROM
¥6,800で
発売中!!

階級章進呈!!

君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。(お申し込みは1回限りです。)また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にT&E特製の表彰状を進呈します。(副賞は発送をもって発表にかえさせていただきます。)



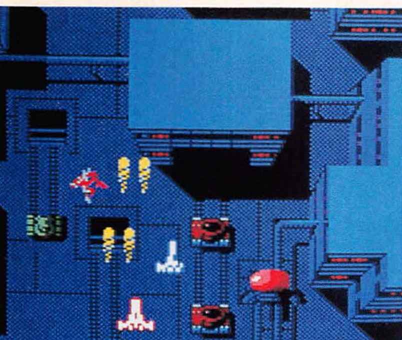


T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ。希望の商品が一週間ほどで届きます。



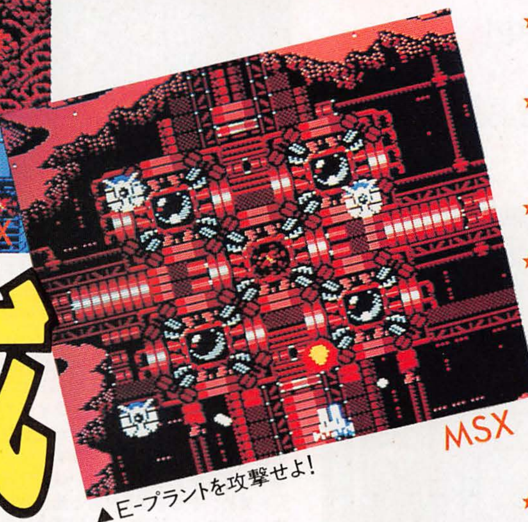






これぞ、シューティングの真髄！

大成



▲E-プラントを攻撃せよ！

★２メガビット大容量ＲＯＭ使用により、スーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをＲＯＭカートリッジに収めることができました。

★６ステージから14ステージへ一気に倍増！　超高速スクロールステージもあります。アニメシーンもあります。もちろん、グラフィックスはＭＳＸの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。

★動く超巨大キャラが登場！　なんとあの「ディーヴァ」の“ヴリトラ”も出現します。

★ネオ・ストーミーガンナーは、レベルによってスピードを３段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ！　しかもゲーム中にコ・パイロットの操作により任意のオプションウェポンに変更ができます。なお、このオプションウェポンは１人プレイ時でも使用できます。
また、新たにサイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。

★パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状況に応じて、一方がパイロット（操縦士）、もう一方がコ・パイロット（オプションウェポン操作）となります。

★従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用！　合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは、２機が分離している間に増加します。

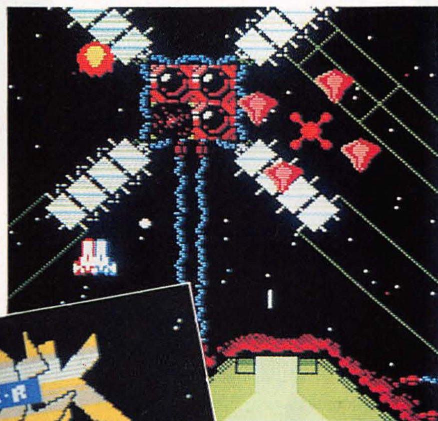
★ＰＳＧ３音をフルに使ったＢＧＭは、16曲。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。

★パスワード（14文字）としてデータをセーブすることが可能です。

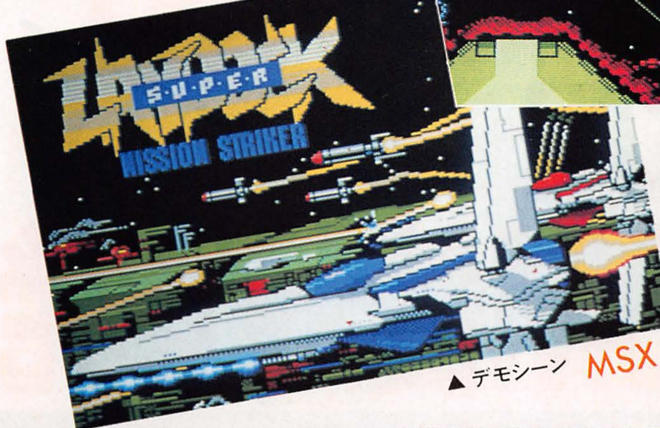
★ジョイスティックにももちろん対応しています。

★スーパーレイドックには50以上の特殊処理が施されています。

ピンホイールに接近。▶







▲デモシーン　MSX



▲アニメシーン（各種登場）

●MSXマークはアスキーの商標です。

T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500 最新情報告知!!
T&Eマガジン No.14 発行中！　T&E SOFT ®INC.

T&E SOFT®

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

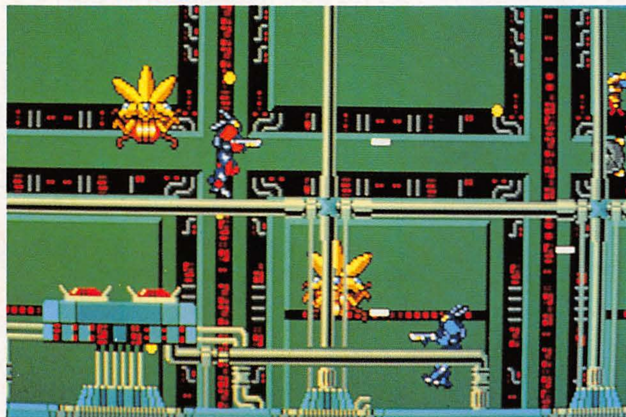


6機種絶賛発売中!!

T&E SOFTが創る7つの世界——

PC-8801mkⅡSR STORY1 ヴリトラの炎 5˝2D・2枚 ¥7,800 発売中!
FM77AV STORY2 ドゥルガーの記憶 3.5˝2D・2枚 ¥7,800 発売中!
X1 STORY3 ニルヴァーナの試練 5˝2D・2枚 ¥7,800 発売中!
MSX STORY4 アスラの血流 2メガロム ¥6,800 好評発売中!
MSX2 STORY5 ソーマの杯 3.5˝2DD ¥7,800 発売中!
Family Computer STORY6 ナーサティアの玉座 東芝EMIより発売 ¥5,500 発売中!
PC-9801 (完全シミュレーション版) STORY7 カリユガの光輝

ALL RIGHTS RESERVED T&E SOFT Inc.



FM77AV

戦略シーン

はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。
基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。



MSX

艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。
劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



MSX

RAM16K以上の総てのMSXでゲーム可能——!

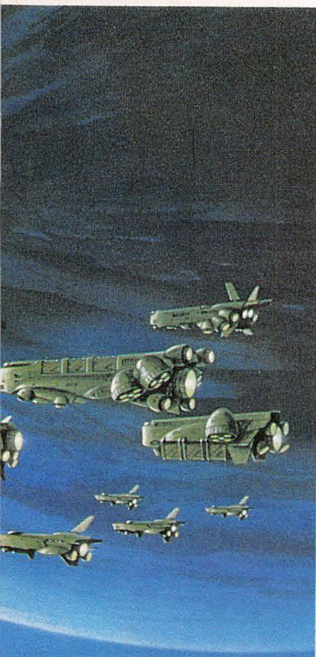
MSX MEGA ROM

¥6,800

2メガROM使用で発

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

① T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 2 T&Eマガジンの無料送付(年4回) 3 T&Eソフトカタログの無料送付(年2～3回) 4 新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 5 オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引き販売 6 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。7 その他会員だけの楽しい特典を企画しています。■入会要領●住所(TEL)●氏名(フリカナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送り下さい ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザースクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。



ATTACK'87 in OSAKA 開催のお知らせ

毎年恒例となりました、T&E SOFTの夏のイベント『アタック』がいよいよ関西地区で開催されます。



日時:8/23(日)

正午〜午後4時30分
(開始時間が変更になりました。)

会場:ABCエキスタ(アクティ大阪内)

大阪市北区梅田3丁目1番1号
大阪ターミナルビル・15階

入場無料! ※上記地図をご覧下さい。

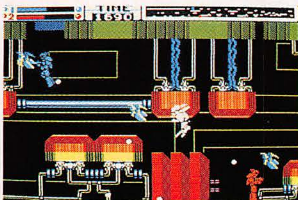
大阪ターミナルビル(大阪駅ビル)15階「ABCエキスタ」にT&E開発部のプログラマーが全員集まります。普段会えないあこがれのプログラマーをじかに見て触れる(?)チャンスです。内容も、ABCエキスタにある36画面のマルチビジョンを使ってのゲームやクイズ大会、フロミュージシャンによるゲームミュージックの演奏、そして、新作発表と盛りだくさんです。もちろん、どなたでも御参加でき、入場無料です。ぜひ、お誘い合わせの上、御来場下さい。

惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマー(地上制圧用攻撃型パワードスーツ)を操る君の腕次第です。



MSX



MSX

売中!



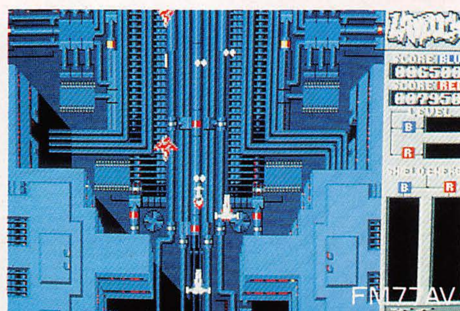
FM77AV/20/40 MZ-2500/V2

■FM、MZ版の特徴

★インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示します。

★B・G・Mには、FM音源を使用。シーン毎に異なる約10曲を挿入。

●FM77AV/20/40 …3.5" 2D版・2枚組 ……… ¥6,800
●MZ-2500/V2 ……3.5" 2DD版 ……… ¥6,800
●MSX2 ……… 3.5" 1DD版(RAM64K・VR AM128K専用) ¥6,800



FM77AV



MSX版発売中

ゲーム内容はオリジナル版と同様。

アクティブロールプレイングゲームの名作をそのままMSXに移植。バッテリー付S-RAM搭載により、電源を切っても途中ゲームデータの保存が可能。(最大4ファイル)

★メガロムの採用で、プログラムの大きさは、ハイドライドの4倍!

★14種に及ぶ魔法か使用可能。

★アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。



MSX

●MSX 8K以上 MEGAROM 1MビットROM採用! S-RAM内蔵 ¥6,400

●PC-8801・FM-7・X1
●MZ-2500/2000も発売中 ……… 各¥6,800

★MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書ての請求はお断わりします)
■87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書ての請求はお断わりします)



T&E SOFT® INC.

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.14 請求券 ベーマガ 9月号

'87総合カタログ 請求券 ベーマガ 9月号



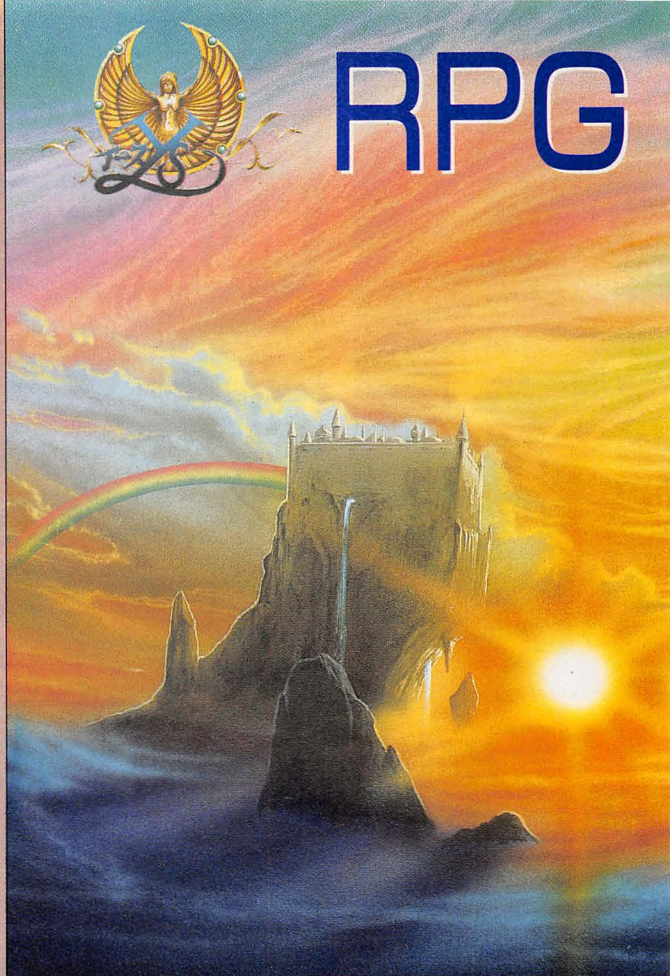
表記のソフトウェアフロクラムとマニュアルは、当社か創作・開発した著作物てす 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのてご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます



序章――プロローグ――

エステリア　初夏――。
朝焼けの砂浜にひとりの若者が倒れていた。ボロボロの衣服をまとったその若者は、ピクリとも動かず、全身びしょぬれで、ぐったりと横たわっていた。
彼の名はアドル＝クリスティン、好奇心と勇気に満ち溢れた若き冒険者である。
あれは3週間前のこと――
プロマロックという小さな港町で、アドルは〝呪われた国、エステリア〟の噂を耳にした。果敢な冒険家であるアドルは、心配する町人たちの静止を振りきり、ひとり船を漕ぎ出した。〝呪われしエステリア〟に向けて……。が、その途中、町人たちの心配通り嵐に遭い、この砂浜に打ちあげられたのだった。
やがて意識を取り戻したアドルは、ここが自分の目指していた国の入り口であることを確信した。彼はついているのだ。
と、その時だった。狼にも似たモンスターがアドルめがけて襲いかかってきた！ほとんど無防備に近い状態のアドルは、たちまち取り囲まれ、間一髪というところで駆けつけた町人に助けられた。
彼らからこの国を襲った、突然の悪魔の話を聞き、ますますアドルの心はこの国の呪いに惹きよせられていった。
巨大にそびえたつ〝悪魔の塔〟を遙か前方に見上げながら、これから始まろうとしている冒険に、自然と心高なるアドルであった――。

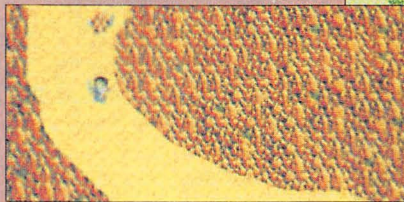




平和だった頃の面影➡
を残す、美しい情景だ

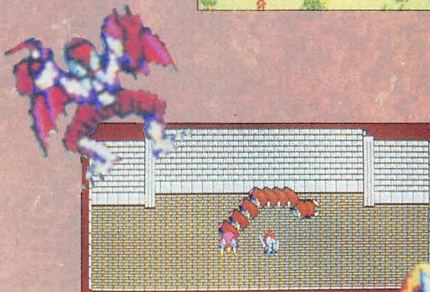


⬇このなだらかな曲線が、いま注目の的



森の奥には不気味
⬇な洞窟が……!?





手強いコイツらに、勝つ自信はあるか!?⬆

は今、優しさの時代へ

"優しい"ということは、"簡単"ということではない。
人を思いやる心、つまり人を憂う心こそ、本当の"優しさ"なのである。
そして、本当の"優しさ"の意味を知る者だけが、"優秀"という名のもと、真の英雄となりうる。
「Ys—イース」は、本当の"優しさ"を持つ者のみに与えられた、夢幻郷への切符なのだ。

謎の世界を彩る美しいグラフィック

完全重ね合わせ処理に、影処理を加えた、立体感あふれるグラフィックが、謎に包まれた世界を深く、美しく彩っている。
まるで、ディスプレイの中に、伝説の町が息づいているようだ。

ゲーマー必見の個性的なデカキャラ軍団

壁から浮かびあがるドラゴンや、分裂・合体をくり返しながら襲いかかるモンスターなど、個性的なデカキャラ7種がキミの行く手を阻む。その多彩な攻撃バリエーションには思わず感動。

ゲームBGMはここまで進歩した

映画において、BGMが大きな位置を占めると同様に、「Ys—イース」にとっても、BGMは欠くことのできない要素だ。
ハードの限界まで追求し、絞り込んだ15曲のBGMは、単なるゲームBGMの域を超え、より広く深い世界観をイメージさせる。

この爽やかな感動をすべてのゲーマーに……

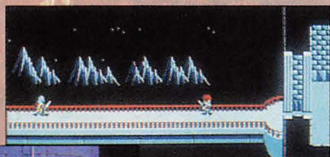
「Ys—イース」を解た後の思いは、スピルバーグの映画を観た後のそれと似ている。満足感とともに、穏やかで暖かい気分に包まれ、何とも言えない爽やかな余韻を残してくれる。
こんな感動をひとりでも多くのゲーマーに体験してほしい……。



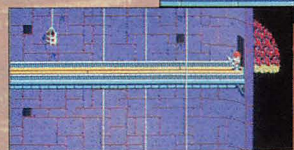
⬆街では、いろんな人に話しかけて情報を集めよう!



アイテムはグラフィック表示で見やすく、セレクトも簡単になった。➡



⬆相次ぐ闘いに疲れた戦士にとって、心憎いばかりの優しい演出だ。



⬅一寸先も見えない暗闇を抜け、前進する足どりにも元気が戻る。



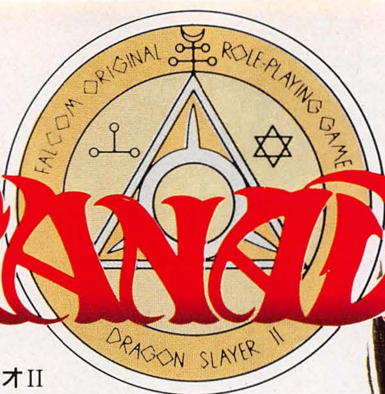
好評発売中
PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/FH/MH/VA
X1/X1turbo

/ 第1部 第2部 } 2枚組(5"2D) ※シングルドライブ可 ¥7,800

通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・BASICマガジン係までお申込みください。



Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL 0425(27)6501代



XANADU

世代(とき)を極めた永遠の英雄(ヒーロー)

ザナドゥ
ザナドゥ　シナリオII

まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、“リアルタイムRPG”をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年9ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、No.1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ シナリオII」の登場。“ザナドゥ現象”とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今――
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。

AVGへの挑戦状

「太陽の神殿」は、新たなAVGの形を世に問う衝撃の問題作だ!

- ●ジョ[illegible]ステイ[illegible]イができるフルグラフィッ[illegible]・アイコン選[illegible]
- ●RP[illegible]感覚の移動で、[illegible]ッピングの必要なし。
- ●実在するマヤ文明の遺跡を題材とした、奥の深いストーリーと、神秘的な謎解き。
- ●ゲームのために書き下ろしたBGMは、ハイ・グレードの完全オリジナル曲。
- ●あらゆるところに仕掛けられた数々の陰険トラップ。







太陽の神殿

アステカII
太陽の神殿



PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

●好評発売中／通販(〒200円)



一体何者だ?

ジャンル不明な「ロマンシア」は、見かけによらず、脅威の手強さ!

●毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール。
●最大128重の完全重ね合わせ処理で、思わず は、3D感覚。
●広大なマップは、なんと20万エリ 。しかも、画面切り換えは、超ハイスピード。
●場面によって変化する、7曲の 富なBGMで、ゲームのノリも絶好調。
●マップの縮小 の表示で、一目瞭然の便利なレーダー機能を搭載

Romancia
ロマンシア
ロマンシア



好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

大好評発売中の3冊。キミはもう持ってる?



■「ザナドゥ データブック」
MIA 1・2巻 定価各1,300円

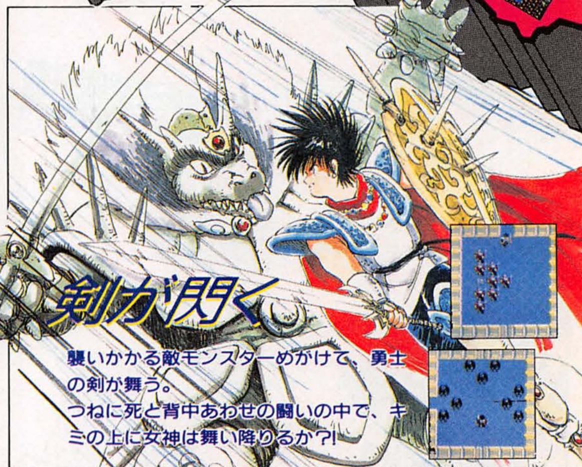


■「ザナドゥ コミックス」
角川書店 定価880円



闇を裂く

数々の死闘の末にたどり着いた、蒼きドラゴンの古城……。
ドラゴンの気配か、暗く深い闇を鋭く切り裂くようだ。



剣が閃く

襲いかかる敵モンスターめがけて、勇士の剣が舞う。
つねに死と背中あわせの闘いの中で、キミの上に女神は舞い降りるか?!

魔力吼える

手強さでは定評のあるモンスター群。息つく間もなく、次々とキミの行く手を阻むモンスターを倒さないかぎり、一歩も先へは進めない。

■ザナドゥ シナリオII

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

＊ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。



Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501代



究極のリアリティをまとい、今、ゴルフが面白い。

ワールドゴルフII




「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」とゴルフ道を追求し続けてきたシミュレーションの天才、村守将志が自信を持って放つ第3弾。




●●新次元プレイヤー成長型トーナメント・プロゴルフ・ゲーム●●

試合に出場して経験を積み、プレイヤーを成長させる。そして世界トッププロをめざす。スクロールを使用し、ダイナミックな弾道が得られた。グリーン上空、空中カメラ切り替えズームアップ機能。トーナメントゲーム、マッチプレイゲーム、トレーニングモードあり。全72ホールにしかけられた壮大なゲームシナリオ。フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロのテクニック。登場ゴルファー計100人。 賞金制度と資格制度（ゲームの中の話）があり、試合に勝って経験をつめば、自分のランクをどんどん上げることができる。

アマチュアゴルファー➡国内プロゴルファー➡世界トッププロゴルファー。

今秋発売

PC-8801mkIISR以降
PC-98シリーズ

特報!!

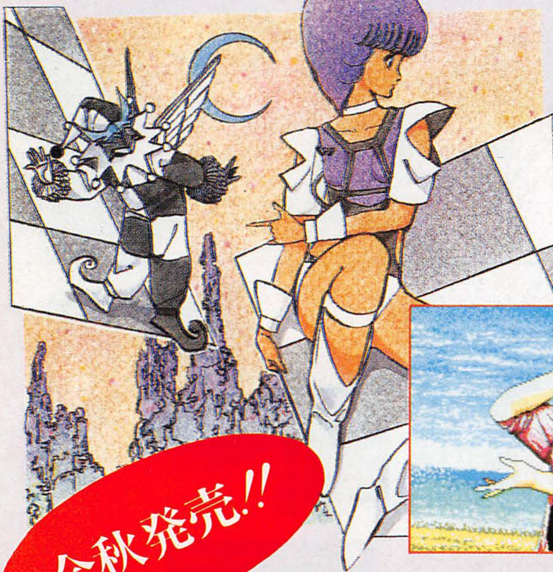




MSX MSX2 移植快調



Ⓒ集英社・桂正和
作者／TAMTAM



PC-8801mkIISR以降

★全国のウイングマンファンの熱き要望にこたえ、エニックスが贈るウイングマンシリーズ第3弾。

- ●ヒーローアクション部の合宿先に現われるシードマン。
- ●昔、アオイの恋人だったナースが登場。ポドリムスへアオイを連れていこうとするが……。
- ●今回、果たしてキータクラーは登場するのか？
- ●さらば夢戦士。涙なくしては見られない感動のエンディング。





さよなら!! ウイングマン。また会う日まで。

クロービスよ！
邪悪なドラゴンを倒し、
美しいセリア姫を救い出せ!!

好評
発売中

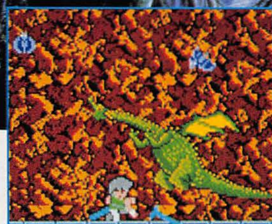
これは、私達とは別の世界にあるローレンス王国の物語です。
森と湖にめぐまれた平和な王国にある日、雷鳴と黒雲とともに巨大なドラゴンがおそいかかりました！王国親衛隊は、捨て身の攻撃でなんとかドラゴンを撃退。
しかし、運悪く街に出ていた第二王女セリア姫がドラゴンに連れ去られてしまいました。
しかも、この時から王国のあちこちに魔物達が出てくるようになったのです。
王国の勇者クロービスは、ただ一人ドラゴン山に乗りこみセリア姫を救い出すことを胸に誓い、苦難の旅に出発しました。

- ●アクションロールプレイングゲーム、不朽の名作！
- ●オリジナルそのもの大型キャラが、超高速スクロールの中で自由自在に動きまわる！
- ●美しいグラフィック、軽快なミュージック、そして抜群の効果音が、キミのハートを直撃！


↑PC-88用にオリジナルグラフィック8枚追加!!

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……………￥7,800

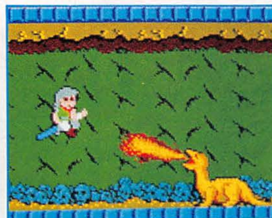
DRAGON BUSTER
ドラゴンバスター


各ラウンドの最後で待ちかまえるドラゴン。

©㈱ナムコ




ルームガーターを倒すといろいろなアイテムがもらえる


ファフネル、火炎攻撃をしてくる


スケルトン剣を武器にしたガイコツ戦士

通信販売の御案内
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい（送料無料）
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元 

株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

シナリオ・イラスト/槇村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

GANDHARA

ガンダーラ

（仏陀の聖戦）

好評発売中

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク2枚組 ¥7,800

- 敵キャラクタは100種類以上！
- 今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。
- 世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。
- 広大な各世界をスムーズなフルカラースクロールで自由に移動。
- 音楽は、おなじみのすぎやまこういちのオリジナルサウンド。

仏の力が及ばぬ六凡界
仏舎利の力が消え再び邪悪なるものが
姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。

フル画面フルカラースクロール
ロールプレイングゲーム



さらにダンジョン内ではまさに生命をふきこまれたかのように動く六大邪神（大型キャラ）が登場。



他に類をみない大きなキャラクターが大画面のスクロールの中で、じゅおうむじんに動きまわる。

★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち
書き下ろし挿入曲★

〈ガンダーラ曲集〉
●東方幻想●ガンダーラへの路●仏陀の戦士●人間界●蓮華●冥府魔道（めいふまどう）●邪神●平安●地獄界●餓鬼界●畜生界●寂（じゃく）●修羅界●天上界●転生輪廻（てんせいりんね）●迦楼羅（かるら）●六凡界（ろくぼんかい）

人間界



●邪鬼

⬆この世界を、最初に平和に戻すことによって、情報を得ることができるぞ

畜生界



●病巣鬼



⬆前世の悪行の報いて、人間以外にしかなれなかった者の住む世界

餓鬼界





●変菌鬼

⬆生前、施しをする心を持たなかった者が落とされるという餓鬼界

修羅界



●風神

⬆元釈迦の親衛隊であった阿修羅が住むといわれる修羅界

地獄界



●骨剣士



⬆有名な地獄も六道のひとつお得意の針の山と血の池がこの世界のメインだ。

天上界



●竜王

⬆天上界すらも、邪神の手に落ちたらしい。

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。（送料無料）
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

急募 当社商品を MSX に移植できる方大募集！
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL03-366-4296、エニックス技術部担当・望月迄

エニックス初 MSX オリジナルメッセージアドベンチャーゲーム

アニマルランド殺人事件

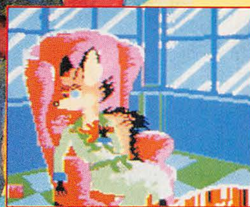
●スタッフ●
プログラム／松本清明・TAMAO
シナリオ／大富　武
シナリオ協力／スーパー・ソニック
グラフィック／Marie
音楽／ヤマタヒロシ

好評発売中


なんと、リアルタイムアドベンチャーも楽しめるんだ



さすか、アニマルランド　警察署は、涼しい木カゲだぞ


殺人事件のおきたコンコン宝石店 無残なコン吉の死体…。


喫茶ドラゴン。ウーン、いい香りのコーヒーだぜ。


コンビニエンスストアのピョンコ。ここでは、事件当日の聞き込みだ。


居酒屋クマ。元刑事のコアラが酔いどれている。ワケありかな！

きみの魂をゆさぶる
衝撃の二重ドンデン返し!!

このアニマルランドで起ったことは、
決して誰にも話さないで下さい。

●ヒント券付き

★コマンドはとっても楽なワンキー入力★
キミはどれをやりたいかを考え、ボタンを押すだけだから、じっくり、捜査に全能力を集中できるのだ

★ディズニータッチのかわいいキャラクター★
グラフィックは、プロのアニメーターが担当　このかわいいキャラクタは一見の価値あり！

★全シーンに流れる哀愁のメロディ★
各エリアごとに流れる美しい9曲のミュージック　居酒屋で流れる演歌はじつに味があるぞ。

★プロのシナリオライターによる抜群のゲーム構成とストーリー展開★
次々に明らかになっていく新事実。アニマルランドに秘められた過去とは…!?その他、ギャグリアクションもいっぱい！

このゲームは、単なる犯人捜しゲームではありません。
エニックスがきみたちに問いかけるメッセージゲームです。

Marie 1987.6.15

MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
MEGA ROM
¥5,800

オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。
詳しくは、担当・矢作迄（やはぎ） TEL(03)366-4345

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元  株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ニューウェーブムービーアドベンチャー

J・E・S・U・S

ジーザス

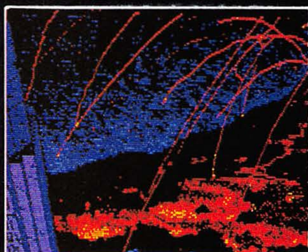
PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組……¥7,800
FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク3枚組……¥7,800

プログラム/鈴木 孝成
グラフィック/真島 真太郎
シナリオ/雅 孝司
音楽/すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏

衝撃!!

FM77AV専用
好評発売中!!

暗黒の世界から死の匂いに乗って
あいつがやってきた。

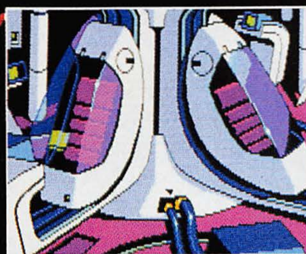

▲ハレー接近て天変地異が各地て起こる

モンスターは変身のたびに、より強く
➡より狂暴に、そして賢くなる。

●170枚の超リアルグラフィックで展開する衝撃度200%のSFサスペンスアドベンチャー!
●たたみかけるストーリー展開は、劇場映画をしのぎ、随所で展開されるアニメーションと抜群の効果音はきみを恐怖のどん底におとし入れる。
そして……、感動のクライマックス!!


▲ついにやつは攻撃を開始した 応戦せよ!


▲姿なき侵入者の影に乗員の不安かつのる


▲密閉カプセル はたしてここは安全なのか

1986年、大フィーバーの中、ハレー彗星は太陽系を去った。
そして時は流れ、2061年、ハレーは再び地球へとやってきた。
人類の科学は、この接近では、ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩しており、
世界8ヵ国から選ばれた乗員が、2機の探査機に分乗し、
スカイラブ JESUS から飛び立った。
探査課題の1つはハレーの尾のガスを採取することで、
それは、宇宙・天文学ばかりか、生物学の謎を解くことでもあった……

★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

ジーザス(ハレー2061)

●虚空への前奏●蒼い無限●やすらぎの宇宙●菫色の愛●勇者の休息●きらめく瞳●甘い抱擁●夢の中の二人●崩れゆく都市●空の果て●迫り来る危機●挑戦の時●死神の影●帰還●鎮魂歌●甦る侵入者●勝利の旋律●去り行く者たち●生命への讃歌●蒼い無限

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元 

株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

エニックス ゲームプログラミングスクール

参加者募集

ベーシックはもう卒業した君。
今年の夏はエニックスゲームプログラミングスクールに参加して、
ひとクラス上の技術を身につけよう!!
プロへの道も君の努力しだいで開けます。

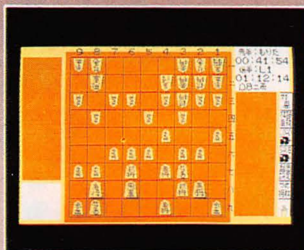


●ガンダーラ



●ドラゴンクエストII

●森田和郎の将棋



●ジーザス



●軽井沢誘拐案内





森田和郎
「森田和郎の将棋」
「アルフォス」



日高 徹
「ガンダーラ」
「北斗の拳」



鈴木孝成
「ジーザス」



中村光一
「ドラゴンクエストII」
「ドラゴンクエスト」
「ドアドアmkII」
「ニュートロン」



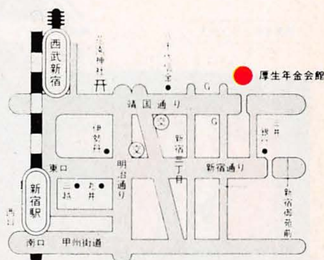
堀井雄二
「ドラゴンクエストII」
「ドラゴンクエスト」
「軽井沢誘拐案内」
「ポートピア連続殺人事件」

■プログラム

※都合によりスケジュールの内容か変更になる場合もあります。

クラス ／ 日時	初・中級クラス (ベーシックは判るがマシン語か判らない)	上級クラス (マシン語かできる)
第1日 8月26日(水) 1:00 ～ 5:00	**エニックス開発スタッフ** ●マシン語を使用する時の基礎知識とツールについて **日高 徹** ●ウォーミングアップ ●アセンブラ(マシン語開発ツール) ●メモリーマップ(ハードウェアについて) ●命令(ニーモニックとレジスタ) ●フログラム(作成と実行)	**日高 徹** "ガンダーラを分析してみよう" ●高速画面処理とALUについて ●衝突の判定 ●数値計算 **鈴木孝成** "ジーザスを分析してみよう" ●ALUを使用したアニメーション処理 ●割込みルーチンを使用した高度なフログラミング
第2日 8月27日(木) 1:00 ～ 5:00	**日高 徹** ●キャラクターハターンの表示、移動(1) 1. 座標(ゲームの為のゲーム座標) 2. ハターン(キャラクターの作成、登場) ●キャラクターハターンの表示、移動(2) 1. ハターン(消去と移動) 2. 大量出理(ひとりじゃつまらない) 3. キー入力(コントロール & ショット)	**森田和郎** 人工知脳へのアプローチ ●思考ルーチンについて 「MIN & MAX法」 「αβ狩り」 **中村光一・堀井雄二** ●実践的ゲームデザインとシナリオ作成法についてパネルディスカッション
	ベーシックしか出来なかった人かマシン語で簡単なシューティングゲームが出来る様になる	フロへの道が開けてきます あとはあなたの努力しだい

■開催要項



●**開催日**
昭和62年8月26日(水)・27日(木)
午後1:00～5:00

●**会　場**
厚生年金会館
東京都新宿区新宿5－3－1

●**交　通**
地下鉄丸の内線「新宿御苑前」
新宿線「新宿三丁目」下車徒歩5分
JR線・小田急線・京王線・西武新宿線
「新宿」下車徒歩15分

●**参加費用**
初・中級クラス　¥2,000(2日分)当日払い
上級クラス　¥3,000(2日分)当日払い

●**お問い合せ・お申し込み**
電話、又は官製ハガキに住所、名前、学校名(会社名)、電話番号、年令、マイコン歴、持っている機種を明記の上ご郵送下さい。
後日、選考の上ご通知いたします。申し込み〆切日8月20日。

■ゲームプログラミンクスクール係電話番号
03(366)4255



株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F

CROSS MEDIA SOFT

大河アドベンチャーロマン

新玉取物語

しん・たまとりものがたり

愛、涙、そして笑い…

あの「新竹取物語」から2年6ヶ月。
また、新たな旅が始まった。……

かぐや姫の求めに応じて、勇気ある若者は竜の五色の玉を探す波乱万丈の旅に出る。舞台は、設定の違う変化に富んだ4つの世界。エンディングはプレイヤーの感性によって様々に変化するマルチ・エンディング。

ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。軽妙な洒落と時代感覚をふんだんに取り入れたギャグ、男心と女心の探求にも迫ってみました。まさにアドベンチャーゲームの最高の面白さをお届けします。シナリオは「新竹取物語」で彗星のごとく登場した奇才松本貢。

持ちものウインドウ　得点ウインドウ



グラフィック・ウインドウ　体力ウインドウ　メッセーシ・ウインドウ

❶コマンド選択　アイコン操作により入力は極めて簡単　❷漢字ロム使用によりメッセージは見やすく、また収録されたメッセージはなんと1133種類　❸プレイヤーを華麗なる世界へと誘う極彩色グラフィックは、メイン画面とサブ画面の合計でなんと300枚弱という膨大さ。❹画面にはアイテム、得点、体力、持ち物などが常時グラフィック表示　❺収録された魅力溢れる曲はFM音源対応で30曲以上、効果音は50以上で迫力サウンドを提供　❻登場人物37名、登場動物6匹の豊富なキャラクター達

変化に富んだ4つのワールド

▶現在地





▶がんばる海





▶ギャルたく山





▶おばけ島





8月末発売予定
- FM-7/NEW7（要漢字ロム、要FM音源）（5″2D）
- FM-77/L2/L4/AV（一部要FM音源）（3.5″2D）

9月上旬発売予定
- PC-8801mkIISR/FR/TR/MR/FH/MH（5″2D）

（全てディスク6枚組）¥10,000

※PC-88VA対応版は近日発売予定

CROSS MEDIA SOFT

アドレナリン・コネクション

学園推理アドベンチャー

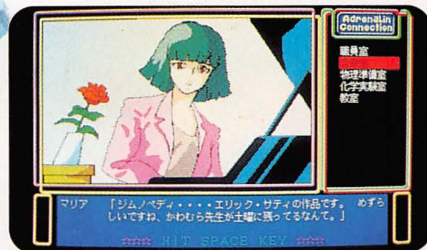
全編を華麗に彩るアニメーション処理！
コンピュータ・アニメがついにセル・アニメを超えた？

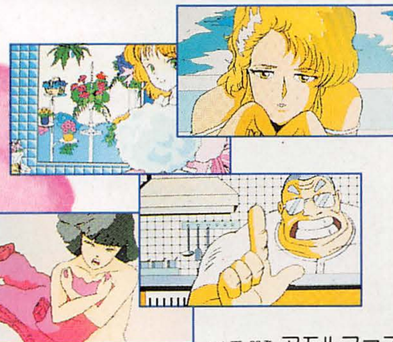
400枚にものぼるアニメ・グラフィックスの搭載により人物メッセージと同期して全てのグラフィックのアニメ処理に成功！　細かな目や口の動きまでもアニメ化



平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す新任教師の素人探偵活動が始まった…。学園や市街地などを調べるうちに次々と明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…。軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…

「先生！……これは事件です。」





- ▶コマンド選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- ▶400字詰め原稿用紙100枚以上にのぼる膨大なメッセージ
- ▶20人以上の魅力溢れる登場人物
- ▶グラフィック画面は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- ▶FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

●企画 開発 アモルファス

8月末発売予定
- ●PC-9801F/VF（5″2DD・2枚組）
- ●PC-9801M/VM/VX（5″2HD）
- ●PC-9801UV専用（3.5″2DD・2枚組）

※PC-8801シリーズは近日発売予定　各7,800円

特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ！

●販売 avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10（共同ビル青山2F）日本エイ・ブイ・シー株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株PS部 TEL.03-423-7901

資料請求券「アド・王」BAマガジン 87-9

世界の究極を

LOUBET 84



株式会社ポニー

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL03-221-3281

札幌支店TEL011-232-5151 東京支店TEL 03-221-3271 大阪支店TEL 06-541-1971 福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741 名古屋支店TEL052-322-4001 広島支店TEL082-243-2915 ニッパンポニーTEL 03-667-3741

キミは見たか！

ウルティマの敵（ライバル）はウルティマ

困難であればあるほど、興奮と感動のボルテージがUPする
元祖RPGの本領発揮！
舞台となるブリタニア王国を旅し、協力してくれる7人の仲間を集め、
勇気、正義感、誠実さ、献身性、同情心、謙遜心、自尊心、
霊感の8つの徳を高め、聖者となるのが目的。
敵を倒すことが目的の時代は、もう終った。
敵は本来、自分の心の中にある邪心ともいうべきもの。
この邪心を抑え、聖者となるべくすでに多くの戦士が旅立っている。
さぁ、あなたも真の勇者なら、
この旅を避けて通ることはできないはずだ！

興奮と感動の地図を塗り変え、究極のRPG——絶賛侵攻中！

Ultima IV™

Quest of the Avatar



発売中機種

- PC-9801(2HD)2枚組 F98 F 5551 ¥9,800
- PC-9801(2DD)3枚組 M98 F 5551 ¥9,800
- PC-9801(2HD)2枚組 L118 F 5551 ¥11,800
- PC-8801SR(2D)5枚組 M98 R 5551 ¥9,800
- X-1(2D)4枚組 M98 J 5551 ¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 M98 M 5551 ¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 L118 M 5551 ¥11,800
- MSX2 只今、開発中！

TM & C Richard Garriott ORIGIN SYSTEMS INC

ウルティマ・オリジナル・グッズが当る
"Ultimaキャンペーン"実施中！



- 賞品：抽選で200名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製リストウォッチ、400名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製ステーショナリーセット
- 応募方法：マニュアル下の◿応募券を切り取り、パッケージに同封されたアンケートはがきに貼ってお送り下さい
- 対象商品：ポニカ ウルティマⅣ 全機種
- 期間：7月18日(土)〜8月31日(月) 当日の消印有効
- 発表：発送をもってかえさせていただきます

※写真はサンプルですので、多少異なる場合があります

コミュニケーション・カーニバル 夢工場'87
PONYCAの"ウルティマ"は、スーパーゲームZパビリオン内
ウルティマ・ブースで実際に体験できます。

PONYCA

デジタル・デビル物語（ストーリー）
女神転生
―めがみてんせい―

★3D階層構造のアクションRPG!
★ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!

飛鳥へ、そして炎の時流へ。

好評発売中

原作：西谷　史　アニメージュ文庫（徳間書店刊）「デジタル・デビル・ストーリー　女神転生」
©西谷　史・徳間書店・ムービック・シップス　COMPUTER PROGRAM　©1987日本テレネット　開発協力：株アトラス


3～7面にいるケルベロスを救い出せるかがカギ

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」


物陰に潜む魔物をかわしきれるか!?

●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR（5"2D 2枚組）¥7,800
●FM77AV（3.5"2D 2枚組）¥7,800
●X1/C/ターボシリーズ（5"2D 2枚組）¥7,800
●MSX メガROM ¥6,800




テレネット・エクスプレス

●**PC-9801ユーザーの方々へ**　「女神転生」の98対応版が、諸々の事情で発売できなくなりました。期待してくれた皆さん、年末までにはそれに代る面白い新作をきっと出しますから、どうかごカンベン//
●**会員募集**　テレネット・ユーザーズクラブの第一期会員登録を、遂に開始（メ切りは8月末日）// 応募方法は最寄りのパソコンショップか☎03(268)1159で。
●**ユーザーホットライン**　新作情報やアドバイスなどをキミだけに…。☎は03(268)1268。テレネット通になるには欠かせない話題がいっぱいだから要注意//

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkII SR によるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSX はアスキーの商標です。 マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

LUXSOR
NIGHTS OVER EGYPT


緊張感あふれる画面！

★2Dから3Dへ
★連続興奮シューティングゲーム

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント１のピラミッドへ向かう…２Ｄから３Ｄフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。

●PC-8801mkIISR FR MR TR(5 2Dは２枚組)
●X1 C ターボシリーズ(5 2D２枚組)
●FM77AV(3.5 2D２枚組) 各￥7,800

近日発売！

超能力者達の塔






魔物に挑む超能力者はキミだ！


光の塔に入り光玉を探し出せ！

★初のPC88VA専用!!

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の２Ｄ、３Ｄモードによる戦闘シーン。光玉とは？魔王とは？ＶＡを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL.03(268)1159

資料請求券
ベーシックマガジン
９月号

SF ROLE PLAYING GAME

PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2

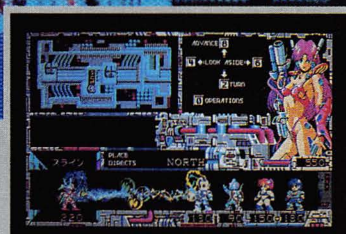
銀河超能力戦記

サイキックウォー

PC-8801/mkII版(1ドライブ可) 好評発売中!!

PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA
V2mode/2ドライブ専用
〈定価8,800円〉
各機種移植進行中!





ップハーっと、…いやぁ夏はやっぱり風呂あがりの「サイキックウォー」にかぎるなぁ。

……というわけで、先月に続いて、キレがあってコクのある、「サイキックウォー」の魅力を紹介するぞ。今月は、その中でも特にきみたちに見てもらいたいものの一つ、「デュプラスト(変身能力)」のグラフィック処理だ〃 こうして敵に変身していれば、途中で敵に出会っても安心なのさ。ただし、出会ったのが敵じゃなくって味方だったりした時は逆に、攻撃されちゃうから注意ね。



デュプラスト開始〃 まず1人めか……



…続いて2人め、ジョワッ〃



全員デュプラスト完了して、敵は逃げていきましたとサ〃

どうだい、かっこいいだろ。えっ?これだけじゃ良くわからないって? うーん、実際に動いている所を見せられないのが残念だ。この他にも、サイキックウォーの魅力はまだまだたくさんあるから、ぜひ自分で体験してみてくれ〃

星暦3656年、KGD星域に再び帝国の魔手が迫る。KGD星域同盟の誇るサイキック部隊に対抗し、帝国は、遂に機械化サイキックソルジャーを開発した。劣勢を余儀無くされる全面戦争を回避すべく、同盟最高評議会は敵の軍事力の中枢である人工惑星基地に的を絞り、それを破壊すべくサイキックソルジャーを敵星系に送り込んだ。パートナーのアンドロイドと共に「銀河超能力戦記」の幕が、いま開く!

ごめんなさい!!

えーん ごめんなさいっ!!

大変申し上げにくい事なんですが、PC-8801 V2モード専用(SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA用)「サイキックウォー」の一部商品に、とっても弱いソルジャーがいて、敵に勝てないことがある、ということが分かりました。V2モード用の「サイキックウォー」を御買い上げの方は、お手数ですが、マニュアルに付属のユーザー登録ハガキに、必要事項を書き込んで、当社まで送って下さい。ハガキの登録ナンバーをチェックさせていただき、不良品であった場合は、至急、正常なディスクをお送りします。その間にもゲームはできますから、がんばってキャラクターを育てて下さいね。

(そのデータは正常なディスクでも使えます。)不良ディスクは、返却しなくて結構ですから、まちがえないようにラベルを張り替え、ゲームのユーザーディスクなどとして使って下さい。

①ユーザー登録ハガキを送ってネ
②その間にがんばってキャラクターをそだてて!!
③不良品だった時は正常なディスクをお送りします!

資料請求券 M・B・M・9

KGD Software Products

お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

獣神ローガス

誰も手を出すな、
こいつはオレがやる…

発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売前から話題を呼んでいた『獣神ローガス』。究極の痛快アクションの連続と、画期的なストーリー展開で'87のゲーム・シーンを彩ります。

8月発売！
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
PC8801, FM7/77/AV
MSX移植中

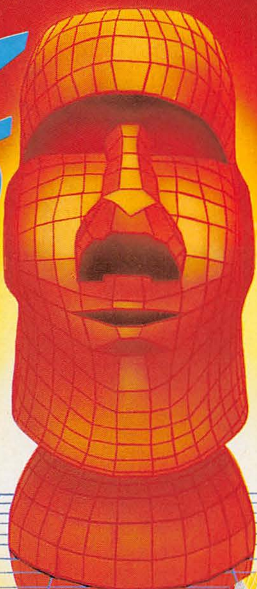
主題性！ 集大成！ したいぜ！



ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

この面白さだけは、崩せない。



数年前のブームが、再びゲームセンターで爆発！あのブロック崩しが、さらに面白くなって帰ってきた。ブロックから落ちてくる数々のアイテムを取ればパワーアップ、そして33面ものバリエーションが展開。その名はアルカノイド。ゲームセンターの興奮が、今部屋の中で再現される。キミは、最終面までたどり着けるか。

スピードダウン(黄)
このアイテムを取ると、エナジーボールのスピードが遅くなる

ディスラプション(水色)
このアイテムを取ると、エナジーボールが3つに増える しかし、3つのエナジーボールの動きに惑わされないように

エキスパンド(青)
このアイテムを取ると、バウスは横に伸びる。エナジーボールを受ける部分が広くなり、ミスが少なくなる。

レーザー(赤)
レーザー砲が発射できるアイテム。威力あるレーザーで次々に撃ち崩せ。

キャッチ(黄緑)
飛んできたエナジーボールをキャッチできるアイテム。その後、好きな時に発射できるがあまり長時間持っていると勝手に発射される。

プレイヤーエクステンド(灰)
これを取れば、バウスが一つ増える。だが、無理して取ろうとして、死んでしまわないように……。

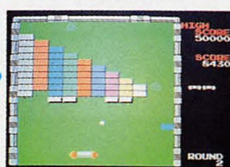
ブレイク(ピンク)
このアイテムを取ると、画面右下に穴があき、そこから出るとその面はクリアーできる。

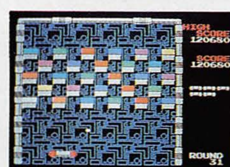
バウス





アルカノイド
ARKANOID™





■アルカノイド 新発売
定価 5,800円
MSX ROM版
ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）

影の伝説™
THE LEGEND OF KAGE

手裏剣が唸り、刀が闇を斬り裂く！

新発売
X1 turbo

手裏剣や刀の音などが、リアルに飛び出すFM音源ステレオ対応。いやがうえにも緊張感が漂います。そのうえ、テーブルゲーム機並の画面。テーブルゲーム機移植版にご不満のあった方も、これで満足。もう心は、忍びの気分。

■影の伝説
定価 6,800円（5"FD版）
●X-1ターボ（FM音源対応）

定価 4,900円
● MSX（ROM版）

GYRODINE™

史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。——緊急発進！

■ジャイロダイン
定価 6,800円（5"2D）
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ（X-1Fは不可）
定価 4,900円 ● MSX（ROM版）

ELEVATOR ACTION

■エレベーターアクション
定価4,500円（カセット版）/定価6,800円（5"FD版）●PC-8801シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ
定価 4,900円● MSX（ROM版）

Victorious NINE™

■ビクトリアスナイン
定価4,500円（カセット版）/定価7,500円（5"FD版）●PC-8801シリーズ●PC-9801 U2●FM-7シリーズ●PC-9801シリーズ●PC-6601シリーズ●X-1シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ※**音声発生機種：「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。**●PC-8801mk II SR以上（ディスク版）●X-1ターボModel10（ディスク版）GRAM（CZ-8BGR2）増設で可●X-1ターボModel 20、30、40（ディスク版）●FM-77/77 L2（ディスク版）→MB-28121又はMB-28122増設で可●FM-77 L4（ディスク版）●PC-9801 U2

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761代 FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061代

MSXは16KB以上の機種で、お楽しみください。
MSXは、アスキーの商標です。
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

カプコンが送る MERRY ADVENTURE

近日発売！

HIGEMARU
魔界島™
〜七つの島大冒険〜

MSX2版
敵船探知レーダー機能付

行く手をはばむ魔物や海賊たちを倒して
君は財宝を手にすることができるか



船上での闘い
キャプテンを倒さぬ限り、
島へのカギは手に入らない。



第1の島　クック島
ここにもヒゲ丸軍団の手が！
原住民も攻撃をしてくるぞ!!

アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。
伝説の海賊キャプテン・ビアドが7つの島に隠した
財宝を求めて、いま、大いなる挑戦が始まる。
襲いくる悪の「ヒゲ丸軍団」！　7つの島に隠された
秘密とはなにか……？

MSX2 

V-RAM容量 128K

定価 ¥6,800

株式会社 カプコン　CAPCOM

〒540 大阪市東区大手通1-27-18　問い合せ(06)946-6658
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18　問い合せ(03)440-5479
カプコンソフト情報・大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

MSX はアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

将軍

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく……。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。過巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シュミレーションだ。

dexter soft

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

シュミレーションゲーム SHOGUN

ND-06MR MSX MEGA ROM

(メガROM版)16KB

定価7,800円・セーブ機能付

近 日 発 売 予 定

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです

MSX はアスキーの商標です



現在、開発中の画面写真です。

dexter

Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

HAYATO

時空間伝説「隼人」

時空に突然起こった亀裂(タイムスリップ)から生まれた奇・想・天・外な戦国譚(サイキック・ストーリー)、時空間漂流伝説「隼人」。

このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT

歴史は、時空外未来人「HAYATO」との接触(コンタクト)から始まった。

時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。
舞台は、戦国時代のNIPPON。
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。
Rizaは、闇将軍に捕えられ、
邪光島の奥深く幽閉されている。

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR・P・G
HAYATO
■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X-1シリーズ ■5"2D版(2枚組)

TAKERU価格¥5,800

●このゲームは企画:武尊、開発:プラニング・ライクによるものです。

現代の痛快・愉快・豪快・快感情報(コミュニケーション)が、「TAKERU」から発信。

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。

TAKERU ORIGINAL SOFT
ジェネシス
TAKERU価格¥4,900
■スクウェア■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"2D版

TAKERU ORIGINAL SOFT
ゲームミュージック・ライブラリー①
メルヘンヴェール
FM音源の機能をフルに生かしたゲーム音楽をシリーズ化。オリジナルBGM全14曲やテーマ曲を集録。
TAKERU価格¥2,800
■システムサコム■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"ディスク版

TAKERU ORIGINAL SOFT
マデリーン X-1シリーズについに登場!
シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場。
市販価格¥7,200 TAKERU価格¥3,200
■シンキング・ラビット■PC-8801mkIISR/MR/TR/FR■X-1/F/G/turbo/II/III/Z(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5"2D版(2枚組)

★今、HAYATOをお買い上げの方に、もれなくHAYATOグッズ(特製HAYATO下じき)プレゼント!パッケージ内のハガキに「HAYATO下じき希望」と記入してお送りください。 ★アスピック・スペシャル・バックグラウンドソフト(5"2D)プレゼント実施中!

TAKERU SHOP LIST

●オリジナルソフトの通信販売をご希望の方は、機種・ソフト名・住所・氏名・電話番号を明記のうえ現金書留にて、TAKERU事務局までお申し込みください。
●TAKERUで買ったソフトが作動しない時など、困ったときはTAKERU事務局に相談してください。

TAKERU COUPON
タケルソフトを5本買うと、キミの好きなソフトが一本もらえる。方法は、パッケージ内のクーポン券を送ってください。

TAKERU USERS CLUB
ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい?会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます。

ブラザー工業株式会社
本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15
TAKERU事務局☎(052)263-5895
名古屋営業所☎(052)251-2894/東京営業所☎(03)274-6916/大阪営業所☎(06)252-4234

●武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

※コンピューターソフトウェアは著作物です。著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

資料請求券
ベーマガ
9月号

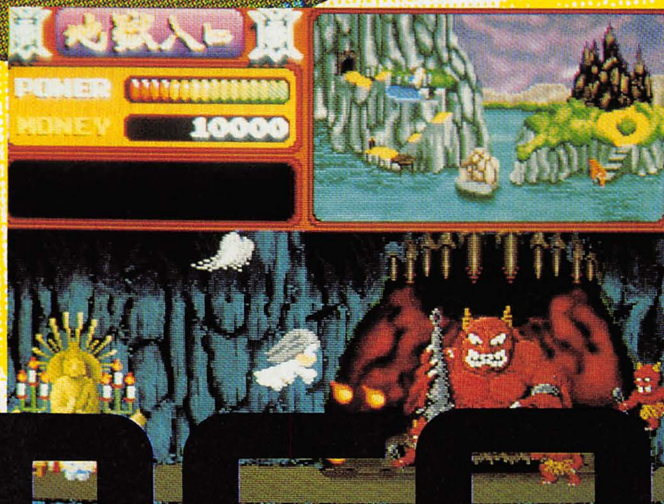
Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

ナムコ・ゲーム・ミュージック

G.M.O. RECORDS *Presents*

Vol.2

8/25 ON SALE



「妖怪道中記」「ワンダーモモ」オリジナル・ミュージックを収録した「ナムコ・ゲーム・ミュージックVol.2」の登場だ。今ではなつかしい「バラデューク」「モトス」「スカイキッド」も入っているぞ！

妖怪道中記(ゲーム/鬼ヶ島～BGM～鬼～ランド・クリア/龍宮城～マンボ龍宮～玉手箱/BGM～巫女モドキ～BGM/ゲームスタート～お葬式～三途の川～閻魔大王/天界～極楽 /BGM～エンディング～スタッフ・ロール)/スカイキッド/バラデューク/ワンダーモモ/モトス/スカイキッド・デラックス

LP:ALR-22914 CT:ALC-22914 各¥2,200 CD:28XA-171 ¥2,800

◉ナムコ・ゲーム・ミュージック Vol.1も好評発売中！

namco

©㈱ナムコ

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

アレスの三度目の戦闘がついに開始された

STORY OF DARK STORM

悪魔シャルド亡き後，ダーク・ストームを支配していた魔女シャーマンも，勇者アレス・ナイザーの手によって倒され，フェアリス・ランドにも平和が訪れました。………しかし，平和は長くはつづきませんでした。

魔物一匹いなくなったはずのダーク・ストームに，新たな悪が住み着いてしまったのでした。移り住んでいた人々を襲い，奴隷と化し，城を築き，魔界と地上界を支配しようとたくらむ魔界の首領，その名は「ダークネス」。

剣を握り締めるアレスの青い瞳が輝く時，

悪魔の森ダーク・ストームに新たなる戦いがはじまる………



DEMON CRYSTAL III ダークストーム
for MZ-1500/X1
近日発売



DEMPAオリジナル RPG第2弾

スクロール・マップで13の町を巡り，迷宮に眠る伝説の宝を集め，悪魔を倒すための情報を町の人々からもらいます。木の影に隠れているモンスターは，間合いを見切って剣で倒します。

多彩なBGM，鮮やかなグラフィック，DEMPA/YMCATが総力を上げて作り上げた傑作。音楽は，B.M.でおなじみのYK-2先生が担当。おおいに楽しんでいただけるソフトにしあがりました。

DARK STORM

夢を超えた・・・XE

1983年、ビデオゲーム界を驚愕させた作品〝XEVIOUS″が登場してから4年。XEVIOUSにこだわり続けてきたDEMPAマイコンソフトウエア開発室から、7作目のパソコン・バージョン〝XEVIOUS for X68000″が発売になりました。
大量のスプライト、発色、FM音源、スムーズ・スクロール等、これまでアーケード版のゲーム・マシンにしか搭載されていなかった機能も持つ、夢を越えたパソコン〝X68000″ならではの仕上りとなりました。
アーケード・ゲームのパソコンへの移植において障害となる、キャラクターや背景の重ね合せ、スピーディーでスムーズな動き、多色の使用、オリジナル同様のサウンド表現、メモリ容量などは、ほとんどすべてハード上で解決していたため、ある意味で移植は楽でした。しかし、妥協を許さない〝X68000″のハード・スペックは、これまで以上の厳しい仕様をプログラマーに要求してきたのです。
ハードの限界という言訳は、通用しなかったからです。
もちろん、縦画面と横画面という相違点や、ドットの滲みが無い等の難問にもぶつかりました。
このようにして制作された〝XEVIOUS for X68000″は、市販ソフトとして、市場に第一番めに出荷されました。ぜひプレイしていただき御感想などをおよせいただければ幸いです。









5インチFD版……………………標準価格6,800円
5インチFD+ジョイスティック……………………
標準価格8,800円

※ジョイスティックはXE-1bを搭載。
特別割安になっています。

©株式会社ナムコ

VIOUS

for X68000

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

SPACE HARRIER
スペースハリアー







X68000の第2作目は"スペースハリアー"です。

X68000の第2作目は"スペースハリアー"です。現在、開発の最終段階に入っております。プログラマー、ミュージック/サウンド・エディター、テスト・プレイヤーが、激突しながら、最終仕様を目指してガンバッテいます。御期待ください。

©SEGA



DRAGON

The soldier Clovis went to Mt.Dragon, running after Dragon. Dragon had taken Princess

パソコン版では、初めて移植に成功！

全12面に展開されるクロービスのアドベンチャー"ドラゴンバスター"が、パソコン初のX1バージョンで発売されました。ストーリーは、あくまでもアーケード版に忠実に移植されています。空中を飛ぶドラゴンは圧観！ ドラゴンバスターの世界に、心ゆくまでひたって、プレイを楽しんでください。

シャープX1……5インチFD版 標準価格6,200円















マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号

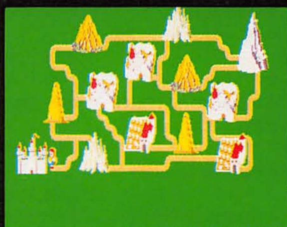
電話(03)445-6111

セリア王女がドラゴンにとらわれた！
王女の身とローレンス王国を
救うために立ち上がったのは、
ドラゴンバスターとしての力を
内に秘めたクロービスであった。
待ち受けるルームガーダーを倒し、
アイテムを集めながら
最終ラウンドに潜むドラゴンを
打ちやぶるのが使命だ。
ユメとロマンにあふれた
冒険が今はじまる。

BUSTER

Celia as a hostage. But, monsters in the graveyard and ruins interrupted his way.

FM77AV
バージョンも
近日発売。





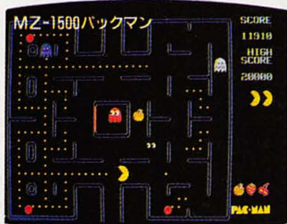


ドラゴンバスターのFM77AVバージョンの写真をご紹介します。現在、各キャラクターのゲーム設定段階で、次号では、発売時期をお知らせできる予定です。ハードの性能を生かし、たいへん美しい画面と、スムーズなキャラクターの動きで、AVユーザーに、きっとご満足いただけるものに仕上がるはずです。



©株式会社ナムコ

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……………………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
- MZ-1500 QD………………定価4,300円
- PC-6001mkII/PC-6601
  テープ……………………定価3,000円
- PC-8001mkII テープ….定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII
  テープ……………………定価3,500円
- PC-8801/mkII
  5インチ…………………定価5,800円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR
  5インチ…………………定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ………………定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
  5インチ…………………定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200
  テープ……………………定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

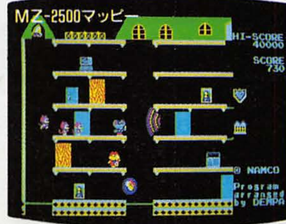
- PC-6001mkII/SRテープ定価3,000円
- PC-8001mkII テープ….定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  テープ……………………定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  5インチ…………………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G
  テープ……………………定価3,500円
- X1D 3インチ………………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………定価5,800円
- FM-7/77テープ…………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円



DIG DAG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-800INモード版をのぞく。)

- MZ-1500 QD………………定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
  テープ……………………定価3,000円
- PC-8001mkIISR
  テープ……………………定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ‥定価5,800円
- PC-8801mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ………………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………定価5,800円
- FM7/77テープ…………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ
  ……………………………定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ
  ……………………………定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ
  ……………………………定価5,800円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプ！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

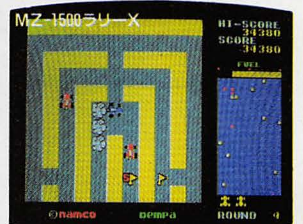
- MZ-1500 QD………………定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1D 3インチ………………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………定価6,000円
- FM-7/77テープ…………定価3,800円
- FM-77 3.5インチ…………定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkIISRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkIISR 5インチ 定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m
  5インチ…………………各定価6,800円
  3.5インチ…………………定価6,800円
- MZ-1500 QD………………定価4,500円
- FM-7/77 テープ…………定価3,800円
  FM-77 3.5インチ…………定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ‥定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ…………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
- MZ-1500 QD………………定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。2人で遊べる2プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

©(株)ナムコ、©DATA EAST、©SEGA、©DEMPA

ラクション機能が付いています。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作〟+αの㊙キャラクター?が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

- **X1/C/CS/CK** テープ ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
- **X1D** 3インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード)5インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- **FM-NEW7/FM-7** 5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- **FM-77** 3.5インチ……定価5,900円
- **FM-77** 3.5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ 定価4,300円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **MZ-2500** 3.5インチ ソフト+ジョイスティック……定価8,800円
- **X68000** 5インチ……定価6,800円
- **X68000** 5インチ ソフト+ジョイスティック……定価8,800円



TINY XEVIOUS mkII
タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウエアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,500円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価5,800円



TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

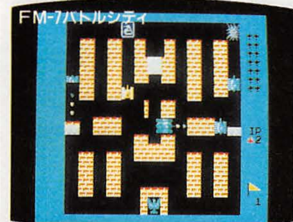
- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
- **FM-7** 5インチ……定価6,200円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ! X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ! 2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- **MSX** ROM……定価4,500円
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN' RUBBER
バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

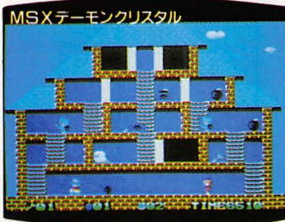
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円

パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティは©㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニン'ラバーは©DATAEASTの作品です。

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

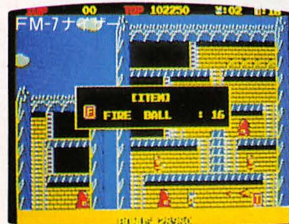
遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……………定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- MSX ROM……………定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ……………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……………定価6,200円
- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円



GAMMA5 ガンマー5

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ!悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。

- PC-8801/mkII 5インチ…定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン=ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ〜らたいへん‼おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



U-BOAT ユーボート

「作戦指令:イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ!」北大西洋上にくりひろげられる潜水艦U96(7型C)と連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームの名作。

- FM-7/77 テープ……………定価3,800円
- PC-8001mkII テープ…定価3,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

THE TOWER OF DRUAGA

©株式会社ナムコ



FM-7/77ユーザーの皆さん、お待たせしました。あの『ドルアーガの塔』の、移植版が、発売になりました。全60フロアでくりひろげられる、ギルと、モンスターとの闘いと、数々の謎、そして最終面でのドルアーガとの死闘。ビデオゲームの永遠の名作がプレイできます。

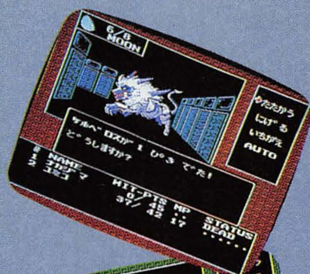
FM-7/77ドルアーガの塔 | 3.5インチFD版6,200円 5インチFD版6,200円

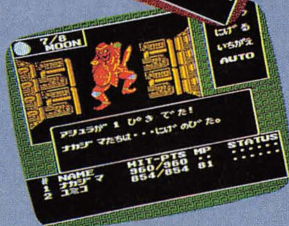
『ドルアーガの塔』は、MZ-1500、MZ-2500、X1シリーズ、FM-77AVシリーズ対応のソフトが発売されています。なお、近日中にPC-8801SRシリーズ対応ソフトが発売される予定です。

60回の興奮とモンスターがキミを待つ。

ファミリー コンピュータ TM用カセット

namcot









デジタル・デビル物語 女神転生

9月上旬
新発売
¥4,900

Ⓒ西谷史/㈱徳間書店/ムービック/シップス

この秋・・・
キミのファミコンに
悪魔がやどる!!



今日からボクが
パパのライバル!!

ファミリーマージャン



8月11日新発売
値段は3,900円!!

ⒸNichibutsu

Ⓒ NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED ※ファミリー コンピュータ TMは任天堂の商標です。

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

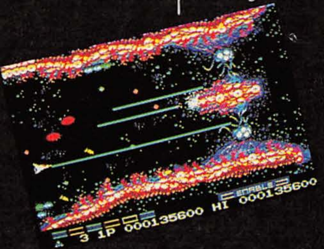
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局022-227-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630



緊急指令

第二次宇宙大戦へ参加せよ！

あの惑星グラディウスにおいて、
元惑星グラディウス宇宙科学庁長官
「ヴェノム博士」による侵略が始まった
というニュースが入った。
博士はスペースプラントを破壊し、
さらに惑星の支配を狙っているが、
どうやら、陰で博士を操っているのは、
亜時空星団バクテリアンだという。
未確認情報も入っている。
このままでは、グラディウスは悪の手に
握られてしまうことになる。
彼らに打ち勝つのは、
はっきりいって、至難のワザだ。
勇気ある諸君よ。
今、我々はキミの力を必要としている。
そのために、最新鋭の超時空ファイター
「メタリオン」を用意した。
宇宙の平和を守るためにも、
我々正義は勝たねばならない。
そこで、ここに、
キミの参戦を強く求めるのである！



ついに発進！
8月下旬発売



グラディウス2

サウンドも宇宙レベルだ。

新開発の音響IC搭載で、8ポート音同時出力を実現。従来のMSXより、オモシロ度も音響効果もグンとグレードアップされた、大スケールのスペースファンタジー。さぁ、音が鳴る、ウデが鳴る！ 売り切れの気配もあり、いますぐ近くのショップに予約しよう。

MSX対応 1Mビット 5,800円　© KONAMI 1987

グラディウス・フェア

ゲームコンテスト実施。ウデ自慢よ、集まれ！

自分のウデを試すチャンス！「グラディウス2」で出したハイスコア（ゲームオーバーの画面）を写真にとって送ろう。栄光のチャンピオンに輝くのはキミかも知れない。

- 期間：S62年9月15日～11月15日
- 宛先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社「グラディウス2 ゲームコンテスト」係
- 賞品：1位／ディレクターズチェア
  2位／オリジナルウインドブレーカー
  3位／オリジナルナップサック
  その他、上位2,000名にネーム入りライセンスカードを進呈。

新製品情報
関東地区 03-262-9110
関西地区 06-334-0399
北海道地区 011-851-3000

ゲムラのワクワクレポート



知る人ぞ知っている、
知らない人は遅れている、
ゲーム界のものしりマン
「ゲムラ」。

絶賛発売中 メタルギア

キミはすでに体験したかな？ ドキドキ、ハラハラの、このスリル＆サスペンス。ゲーム界に新風を巻き込んだ大傑作だ。熱い夏でも、冷や汗がたっぷり、背筋を涼しくさせてくれるゾ！

MSX2対応 1Mビット 5,800円　© KONAMI 1987

9月下旬発売決定 F1スピリット

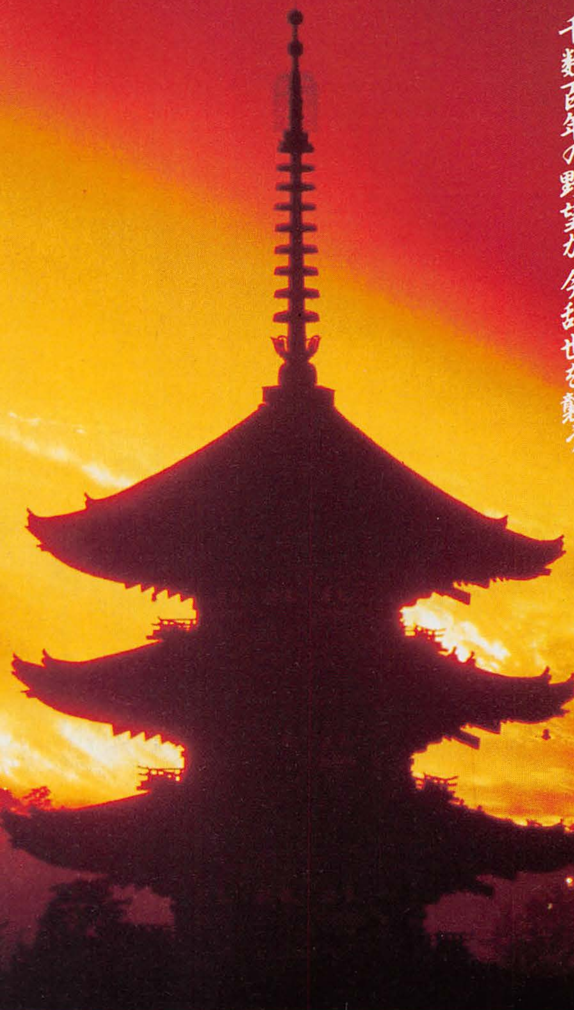
こちらは、友達を1歩リードできる期待の新作情報。オモシロサは間違いなし、ワタシが保証ずみの「F1スピリット」。ウ～ン、それにしても、コナミのソフトは、イキがいい。

MSX対応　© KONAMI 1987

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
●MSXマークはアスキーの商標です

ヤシャ
YAKSA

魔空泉の封印は解かれ、千数百年の野望が、今乱世を襲う



WOLF TEAM 第一回作品

企画	ウルフ・チーム
原案	大西一斗
脚本	山田隆 with スピルバーグ・クラブ
音楽	宇野正明
美術	南野かつお 高橋誠
プログラム	秋篠雅弘 塙まさる 藤西宏

★

ゲーム・デザイン	秋篠雅弘



★戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いをえがく超伝奇アクション・ロマン！

★ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験！

★会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開！

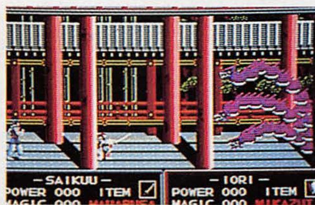
★アクション・シーンには全方向スクロールと3プライオリティ・グラフィックを採用！

※PC-8801R／Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組)￥7,800

・1ドライブ対応　・NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません

・PC-98シリーズ・MSX_2へ移植開始

新発売





時は戦国時代。
織田信長によって解かれた魔空泉の封印、
そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り
大規模な夜叉狩りを始めた。
全国18カ所の魔空泉を解き、
破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、
今まさに遂げようとしていた。
一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。
高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と
師ルイス・フロイスを堺の港で見送る
修道士・九条院伊織のふたりである。
運命の男、最空と伊織。
18カ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。
その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。
まだ、ふたりは自らの真の力を知らない……



Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

★画面写真はPC-8801シリーズのものです。
★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。

ベーシックマガジン 資料請求券 9月号

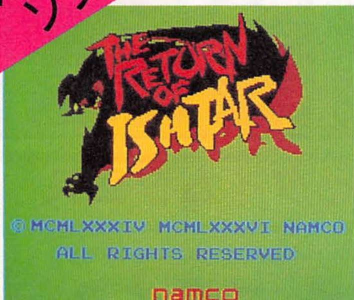
スーパーソフトニュース

SUPER soft NEWS



パソコンソフト

ザ・リターン・オブ・イシター



マイコンハウスＳＰＳ／©ナムコ　for PC－8801SRシリーズ　価格：6,800円

パソコン版イシター遂に登場！

先月の「ゲームソフト新作情報」のコーナーでも紹介していたパソコン版の『ザ・リターン・オブ・イシター』のサンプルを入手したので紹介しよう。

まぁ，サンプルなのでまだゲームとしては遊べなかったけれど，画面はきれいにスクロールするし，キャラクターがいっぱい表示されてもあまり遅くならないなど，ＰＣ－88でよくここまでやったなという感じがするね。

ゲーム内容はゲーム・センターで遊んだ人もかなりいるだろうし，ベーマガでも何回にもわけて特集したので省略。と，したいけど一応説明しておこう。

このゲームは『ドルアーガの塔』の続編として作られており，塔の最上階で恋人カイを助けだしたところからスタートする。しかし，塔はドルアーガを倒したために魔力が消えて廃墟と化してしまったうえに怪物たちも狂暴に。カイとギルは無事この塔から脱出できるだろうか？という感じだ。

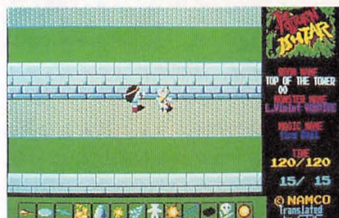
プレイヤーはカイとギルを操作しなければならない。ギルは８方向に移動，敵に近づくと自動的に剣を抜いてくれるけど，カイの操作が少々やっかいだ。８方向移動に加えて呪文選択と呪文使用を行なうため慣れるには苦労するだろう（しかもキーボードで操作しなければならないからね）。

ルームは全部で128あり，メインゲートへ行ければゲームは終了する。各ルームにはいくつものドアがあって行き先はいろいろだ。行き止まりやルームをもどってしまったりしてしまうので，できればマップを作りながら遊ぶのがいいだろう。

さてさて，イシターはＲＰＧだっていわれてるけど，その理由は「キャラクターが成長する」からなんだ。敵を倒せば倒すほどギルはＨ．Ｐ(体力のこと）がアップしていくし，カイは使える呪文がドンドン増えてくるゾ。

これがイシターの楽しみの一つで，他にも最強キャラクターを目指したり，数々の謎を解いたりなどいろいろだ。

話によると「オール・アバウト・ナムコII」を参考に作られているということなので完成版がとっても楽しみ。くわしい事は完成版が手に入ってからまた報告する予定なので今回はこのぐらいで。



Ｐ．Ｓ．バグもいっしょに移植してくれるといいなー。ＳＰＳさん，ガンバッてね。



問い合わせ先：〒960 福島県福島市太平寺字町の内5-3 SPS「マイコンBASICマガジン」係

パソコンソフト

メルヘンチックなタイトーの思考型アクション・ゲームがMSXで楽しめる



フェアリーランドストーリー

―GA夢―
©TAITO

for MSX（本体8K以上）
価格：5,900円（1メガROM）

いにしえの人気ビデオゲーム『フェアリーランド・ストーリー』がMSXに移殖されました。

プレイヤーは，主人公の王女トレミーを操作して，行く手をはばむカワイくも憎たらしい敵キャラをケーキに変え倒していきます。

そして最終目的は100面にいる大ボス「ドラコリスク」をやっつけ，トレミーの母国の平和の象徴「ホーリージェム」を奪（うば）い返すことです。

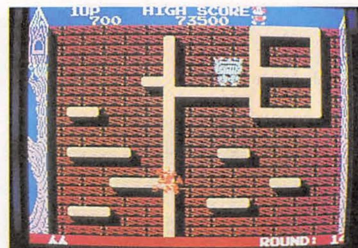
しかし，それは容易なことではありません。よく考えて行動しないと行けない場所がでてきたり，ハマッてしまって動けなくなったりするほか，ひとつの面をクリアするのにあまり時間がかかると無敵キャラ「ホーンド」が出現してしまい，トレミーはピンチに追いやられてしまうでしょう。

全100面，まさに正統派と呼ぶにふさわしい思考型アクション・ゲームで，各面のパズル性，おチャメな敵キャラたち，練りに練られたアイテム群，どこを取っても非常に凝った仕上がりとなっています。

100面中の半数近くが，今回MSX用にオリジナル面として盛り込まれ，新しい敵キャラや隠しコマンドなど，ビデオゲーム版にはなかった要素も加わってゲーム性がグーンとアップ！

子どもから大人まで広範囲のユーザーに楽しんで頂けるソフトですよ。





パソコンソフト

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスRPG

HAYATO（ハヤト）



タケルオリジナル

for PC－8801mkIISR以降，X1シリーズ
価格：5,800円（5インチDisk）

時は未来世紀―――時空トラベラーのハヤトとリーザは，時間旅行（タイム・トラベル）を楽しんでいた。

しかし，突然タイムマシンは大きな金属音とともに，トラブルを起こしてしまった。コントロールを失ったタイムマシンは，時空をさまよいつづけたのちに一つの世界にたどり着いた。

そこは，戦国時代のNIPPON。闇将軍に支配された裏江戸を舞台にくり広げられる魔訶不思議な物語（オムニバス）がはじまる。

ゲームの雰囲気は，日本を舞台としてマップを小さくした「ドラゴン・クエスト」といったところです。

忍（しのび）の里からはじまりますが，とりあえずは経験値かせぎをして，自分の能力を高め手形を手に入れることから考えましょう。

手形は池の中で修業中の忍者が持っているそうです。

奇想天外なストーリー展開，FM音源を使ったメロディで魔界のイメージをかもしだすBGM，豊富な敵キャラと広大なMAP，どれもこれもタケルのオリジナル。

武尊ショップに行けば，いつでも，どこでも買えるのも大きな魅力です。

今なら，もれなく「HAYATOグッズ」をプレゼント。

『HAYATO』は8月10日，全国一斉発売の予定です。





問い合わせ先：〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16 第三松本ビル ホットビィ「マイコンBASICマガジン」係
問い合わせ先：〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 ブラザー工業「マイコンBASICマガジン」係

ビデオゲーム

体で感じる壮絶なドッグファイト
アフターバーナー

セガ・エンタープライゼス



セガの体感ゲームの第8弾『アフターバーナー』が発売になりました。今度は『アウトラン』や『ハングオン』とはちがい，『スペースハリアー』のような空中戦のゲーム。この『アフターバーナー』は，全米および日本で大ヒットした映画『トップガン』に登場する飛行テクニックとドッグファイト・シーンをあますことなく体験できるゲームです。

ゲーム内容は16ステージで構成されていて，まずスタートすると自機は航空母艦セガ・エンタープライズから飛び立ち，海上，雲海，雪原，荒野，森林などの上空でドッグファイトを展開しながら，再び母艦セガ・エンタープライズに帰艦するもの。

プレイヤー機に装備されている武器は，20mmバルカン砲と，空対空赤外線誘導ミサイル。ミサイルには弾数制限がありますが，何面かおきに補給されます。

この『アフターバーナー』の筐体（きょうたい）には2タイプありますが，ダブル・クレイドル・タイプほうは，体感ゲームもここまできたか，と思うほど動きます。前後はもちろんのこと，左右のローリングもすごい！　キミも壮絶な空中戦を体感してほしい。



ビデオゲーム

めざせ！GENERAL 最終要塞を撃破せよ!!
ブレイザー

ナムコ

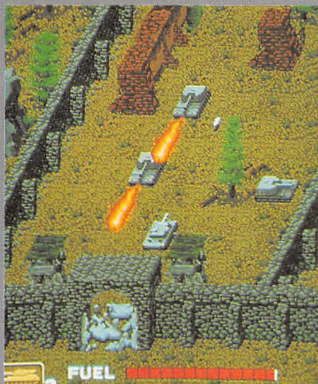
さて，今度はナムコのニューゲームの情報だ。その名も『ブレイザー』。一見すると地味なゲームですが，奥が深そうなゲームです。

プレイヤーは3タイプの戦車とヘリコプター，ホバークラフトを乗り換えて敵の攻撃の中を突き進みます。敵の攻撃を受けるか，FUELゲージが0になると1ミスになり，残機がなくなるとゲーム・オーバーです。

3種類のタンクには，主砲と対空砲を装備したM－128バンガード，4方向に主砲を持つM－256ジェイソン，貫通砲を装備し砂漠でも通常速度で走行できるM－512バスターキャノンがあります。タンクの乗り換えは各格納庫で行ないますが，その面の状況に合わせて乗り換えるのはもちろんのこと，自分なりの攻撃パターンをつくることもできるわけです。

また面の途中には木箱が落ちていて，この中には，バリア，オイル，エクステンド，FUELのゲージが増えるアイテムなどが入っていて自機をパワーアップさせることができるのです。

そして，ゲーム終了時には得点によってPRIVATE（二等兵）からGENERAL（大将）までの階級がキミの実力を示してくれます。







ドラゴンスピリット
——攻略編——
©ナムコ
Written by EXECHANGER



序章

ナムコの開発によるゼビウス以来の戦闘スクロール・ゲームとして話題をさらった『ドラゴンスピリット』。ゲーム・センターに配置されて早2か月が過ぎた。しかし，あまりのむずかしさに，すでにあきらめた人もいるだろう。また，少しやって飽きてしまった人もいるだろう。実際，このゲームはかなり難易度が高く，早々にあきらめてしまうのも無理はない。

今月はこういう人に全9面クリアの感動を味わってもらえるように書いたものである。これを読んでもらえば，全面クリアへの大きな一歩になると確信している。ただ，ゲームというのは知識だけでは決してうまくはならない。自分の手でレバーを操ってこそうまくなるということを忘れてはいけない。

HOW TO PLAY

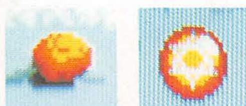
このゲームは，8方向レバーと二つのボタンで操作する。内側のボタンが対空ファイヤー，外側が対地ファイヤー発射。ここで注意してもらいたいのが，プレイヤー(ドラゴン）の首の数である。1本のときは，対地と対空を同時に撃てない。2本の場合に同時に二つのボタンを押すと，左の首が対空，右が対地。3本の場合は，真ん中の首が対地，左右が対空である。

プレイヤー『ブルードラゴン』は，LIFEゲージを二つ持っていて，2回攻撃を受けると死んでしまう。また，このLIFEは増えることはない。プレイヤーの残機が無くなるか，9面クリアでゲーム・オーバーとなる。また，10万点と20万点で1匹ずつ『ブルードラゴン』が増える(変更可)。

アイテム紹介

アイテムは，原則的に白く点滅するキャラクターを撃つと出現する。また「FIRE」「KUBI」，「LIGHT」は地上の卵によっても出現する。

●FIRE





▲初期状態の火力

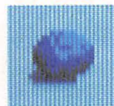


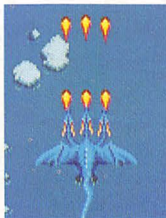
▼2段階パワーアップ

▲1段階パワーアップ

これを三つ取ることにより対空ファイヤーが1段階パワーアップ。2段階までアップする。1段階目は火力アップ。2段階目は火力アップ＋炎がブルードラゴンの動きに合わせて動くようになる。

●KUBI





◀3本首は強力だが当たり判定も大きくなってしまう

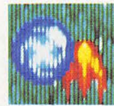
ブルードラゴンの首が増える。3本まで増えるが，当たり判定も大きくなる。

●LIFE



一つ目で卵，二つ目でヒナ，三つ目でブルードラゴンが1匹増える。このストックは，コンティニューしてもそのまま残る。

●HOMING FIRE

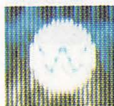




◀広範囲に攻撃できるが，それほど正確でないので過信しないこと

ゴールドドラゴンになり，一定時間対空ファイヤーを撃つと分裂して敵を確実にしとめるもの。実際はそれほど正確ではない。

●WIDE FIRE



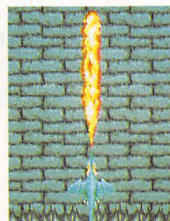


◀前方に広角な攻撃ができる。2本首ならさらに強力だ

シルバードラゴンになり，火力は小さいが，前方以外に斜め方向にもファイヤーが発射される。どうしても欲しい武器。

●FIRE BREATH

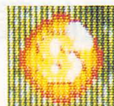




◀最強火力だが，鼻先にきた敵に効果がない

グリーンドラゴンになり，最強の火力をもつ。またドラゴンに合わせて動く。一見強いようであるが，目の前の敵は倒せないという弱点がある。

●SMALL DRAGON

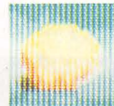


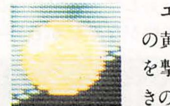


◀首は1本になってしまうが，かわしやすいという大きなメリットがある

ブルードラゴンが小さくなる。小さくなるとよけやすくなり，これとWIDEを取るとかなり強い。

●LIGHT

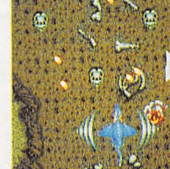




エリア8の黄色の卵を撃ったときのみ出現。視界が広がる。

●WING





▲バリア効果を発揮し弾をはね返す。ただし壁など障害物は無効

バリアの効果を持つ。一定時間敵の弾をはね返し，体当たりできる。ただ，壁には効果がない。

●ドクロ



WINGとEARTHQUAKE（地震）以外のパワーアップが1段階さがる。

●EARTH QUAKE



地震を起こして，画面内の地上の敵を全滅させる。

●ダイヤ　100点入る。

●ゴールド　1万点入る。

ワンポイント攻略

各面の攻略に入る前に，全体を通してのワンポイント攻略法をいくつか書いておこう。

●パワーアップの欠点

パワーアップには欠点を持つものがいくつかある。まず「KUBI」であるが，これを取っていくと首が増えるかわりに，当たり判定も大きくなる。3本首にすると，2本のときとほとんど攻撃力が変わらないのに当たり判定はすごく大きい。2本首がベスト。

つぎに「FIRE」。2段階アップするのだが，2段階アップさせると，目の前の敵が撃てない。また，横に動くとファイヤーまでいっしょについてきてしまうので，敵をねらえないという欠点がでてくる。ここも，1段階アップにとどめておいたほうがよい。

他のパワーアップに関しては，WIDEを持っているときHOMINGを取ると，HOMINGが切れたとき，WIDEもなくなってしまうのに注意。また，SMALLを取ったら，KUBIは取ってはいけない。元にもどってしまう。

●対地ファイヤー

対地ファイヤーは，それ自体パワーアップはしないが最初からかなり強力で，地上に落ちたあと，しばらく（1秒位）当たり判定がある。これを知っておくと4面や9面で楽になる。

●左右はつながっている！

じつは，左端と右端の地上はつながっている。正確に言うと重なっている。たしかに，画面上ではちがった地形になっているが，右端にある地上の敵は，左端に対地ファイヤーを落としても破壊できる。

それとは逆に，右端にいる敵が左から攻撃してきたりもするので気をつけること。

●縦より横によけろ

ブルードラゴンは，横に動くスピードよりも縦に動くスピードが極めて遅い。これは「ギャプラス」にも言えたことだが，端にいたら何よりも横によけたほうがいいのだ。また，このゲームは「ギャプラス」に似てる点が他にもある。それは，三つパーツを取ると1機増えて，1個または2個残るとつぎのゲームに持ち越されるという点だ。

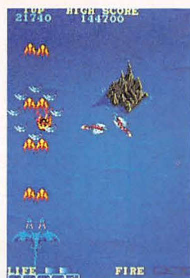
面別攻略法

この『DRAGON　SPIRIT』というゲームは，全9エリアから構成される。それぞれ個性的なエリアで，登場キャラクターもほとんどちがう（同じものもいくつかある）。そのためキャラクターの数も80種類以上あって，その一つひとつに対してくわしい解説は省略しているが，注意すべきキャラクターに関しては，各面の攻略の中に入れてあるのでそちらを読んでもらいたい。

エリア1 THE PALEOZOIC AREA（古世代）



◀地上に群がっていて，ブルードラゴンが近づくと体当たりしてくるトポ



◀アプレテック（始祖鳥）は，離れた位置でやっつけないと痛い目に合う



◀プレシオザウルスは，火力が強ければ炎をはく前に倒せる

美しい景色。エリア1にふさわしい面である。地形はカルスト。カルストというのは，石灰岩台地の地形のこと。

グライヤー（トビトカゲ）やコプテラといった弾をはかない敵が出現する。こういった敵は，無理にやっつけようとしなければ絶対死ぬことはない。むしろ注意するのは，湖のアクザウルス（ネッシー）である。口から一度に3発弾を撃ってくるので，画面上部でやっつけておきたい。

湖を過ぎると陸地が続き，アリゲーター（ワニ）がいる。このゲームに関しては，地上の敵と重なっても弾を撃たれることはほとんどないのだが，この敵だけは別。下方からも平気で撃ってくるので，やっつけそこねてはいけない。

トポ（ムササビ）は地上の敵であり，地上から飛びたち空中をものすごいいきおいで突っ込んでくる。撃ちこそなうとかなりやられる可能性は高くなる。

始祖鳥のアプレテックは，画面中央を中心に2回転して去っていく。こいつをやっつけると羽が8方向に飛び散るので，なるべく上方でやっつけるほうがよい。

1面というのは，敵がたくさんでる割に落とし穴が一つもない。簡単にラストまで行けるだろう。

1面のボスキャラはプレシオザウルス。海竜だ。顔面以外は撃っても効果はない。火力があると敵が攻撃してくる前にやっつけることができるが，火力が弱いときは攻撃して来ない出現直後にどれだけダメージを与えたかにかかる。敵が弾をだすところは，前方にいったんでて後にさがるとき。つまり敵が前にでてくるときが勝負だ。

エリア2 VOLCANO（火山）

圧巻の火山地帯があるエリア2。初心者はみんなこの面が消せずに終わる。それほどむずかしいということ。

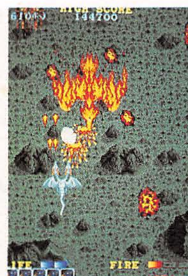
前半はカルストの続きといった感じ。タンブラー（火の玉）の飛来によって景色は一変する。これは高速で画面上部から降るよう突進し，その数もかなり多い。それはよけようと思ってはいけない。どんどん積極的に撃っていくこと。撃つと四方に破片が飛ぶ。



◀タンブラーは，よけようとせず全部破壊しよう



◀ここがこの面の最難関。左側の2匹のステゴザウルスを早めにやっつけよう



◀ラウンド・フェニックスのふところに入ってしまえばこっちのもの。操作ミスはしないこと

火山地帯に入ると，かなりきびしい攻撃が待っている。火山はもちろん噴火していて溶岩を吹きあげている。もちろんこれに当たってもミス。ただ，よけるうえで知っておくと便利なのが，吹きあげる溶岩の先端にしか当たり判定がない。これだけでも，かなりよけられる範囲が広がったはずである。

この面の死の理由として多いのが，逃げ道がなくなってしまうこと。もう一つのくせものが，1面ではザコであったステゴザウルスである。火山の影から弾を撃ってくるのだ。しかし，これも必ずやっつけられる位置にあり，必ず仕留めていけば，絶対死なない。万一逃がしてしまっても，うしろに回り込めば弾は撃ってこない。

もう一つ，バイオサイクラーがいる。一見妖怪道中記の地獄火である。火力があれば問題ないが，火力がなかったらよけたほうがよい。

エリア2のボスキャラは，ラウンド・フェニックス（火の鳥）だ。自分の周りに合計8個の溶岩を回している。攻撃はしてこな

いが，周りにある八つの溶岩にものをいわせて動き回る。一見むずかしそうであるが，動きをよく見て，溶岩の内側に入ってしまえばアッというま。火力があれば中に入るまでもなくやっつけることができる。

エリア3 JUNGLE（密林）





◀はじめのピーカックは1羽ずつ出現する。出現位置を覚えて，羽を飛ばす前にやっつけよう



◀2羽出現するときは，出現と同時に必ず1羽は倒すこと



◀ロープロッドは，攻撃せずに幹に巻きつくのを待とう

◀花粉はよけるよう心がけて10個の根の先を撃て。根は1個につき8発で破壊できる

いかにも暑そうな林。密林の奥深く侵入しなければならない。

激しい2面からうって変わって軽快なエリア。

とにかくピーカック（くじゃく）が出現するまでは，ソールト（トンボ）やスワロウテイル（チョウ）といった無抵抗キャラ（超電導キャラとも言う）ばかりで楽。問題はそのピーカック。こいつが撃ってくる羽は速く，強力で正面から撃たれるとすきまがない。左右によければいいんだけど，出現位置を覚えてしまってやっつけたほうがいいだろう。全部で11羽なのだから。

出現位置はおおよそ，画面の中→右→中→中→中→中→中→左，右→左，中というぐあい。

そしてもう一つの強い敵が，水中から出現するゲゼ（カエル）。弾を一気に5発はいてくる。この弾だけならよけられるが，ソールトが混合してよけられない状態がよくある。一つの手として上へ逃げてしまう方法もあるが，1匹1,000点であることを考えると全滅させたい。全滅させるためには，放ってくる5発の弾を正面からぎりぎりでよけないで，まわりこんでやっつけるよう試みることだ。

エリア3の山場といえば，ロープロッド地帯。奇妙な枝がブルードラゴンを追ってくるのだ。この枝は撃てるのだが，すぐにそこから伸びはじめる。初心者にとってここほどむずかしいところはないだろう。これは決っして撃ってはいけない。ロープロッドの下のあたりでスクロールに合わせて止まっていると枝はかってに回ってある程度の長さになると止まってしまう。これを知っているとここでは絶対死ななくなる。

ここを越えると，ホームビー（はちの巣）からビーが飛んでくる。このビーはねらいが正確。なるべく早くホームビーを壊してしまえ!!

ボスキャラはグリテリアス。でっかい花だ。敵の攻撃は，花粉を降らしてくること。この花粉は撃てるが，火力が弱いと1発では壊せない。できることならよけるようにしよう。このグリテリアスを倒すには，10個の根を破壊することだ。画面上部で待ち，根がでた瞬間にやっつけるようにすれば危険も少ない。根は，1個8発で破壊できる。

エリア4 GRAVE YARD（砂漠）

このゲームを前半と後半にわけるなら，この面が前半最後の面。4面を軽くクリアできるようであれば，さらにおもしろくて，はるかにむずかしい後半の面を存分に楽しめるようになる。この面はどうしてもクリアしたい。そして，してもらいたいエリアなのだ。

このエリア前半をもっともむずかしくしているのが，ハリーという敵。画面下部から出現して，上へ走っていく。その攻撃は，下方3方向にトゲを放つもので，この敵を逃がすと痛い目に合う。

この敵に対して有効なのが，対地ファイヤーの効用である。最初に書いたとおり，地上に落ちたあと，しばらく判定があるのを利用して，敵を殺すのだ。これがうまくなると，ハリーからでるパワーアップも楽に取れるようになる。ただ出現する位置は自分で覚えておくこと，また，無理してやっつけようとするより，画面上部へ逃げたほうが楽である。とにかく，砂漠にいるときは，無理せず，逃げに徹したほうが良いであろう。

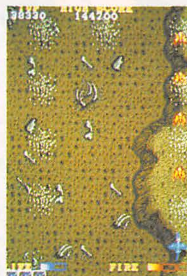
このエリアの後半は，墓場といった感じ。いろいろな恐竜の骨が埋まっていて，不気味である。ここには1面にいたトポがたくさんいる。

また，墓場だけに，幽霊はつきもの。2種類の幽霊がいる。1番目はゴースト。青いヤツで，空中に突然現れ，ブルードラゴンを追ってくる。画面一番下にいれば，そうやられることはない。問題はもう一方のガイストである。緑色で，空中に出現し動かないのだが，弾を撃ってくる。全部で3回出現し，1回目と2回目はそれほど苦労しないでよけられるのだが，3回目に出現するのは苦労する。これをよけるのに，今現在一番ポピュラーなのが，右下に位置し弾を撃ちながら上へ行くという方法。ぜひ試してほしい。





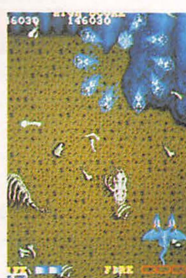
◀ハリーは，対地ファイヤーを前方に落として横に逃げるように倒す



◀右下にいて，撃ちながらゆっくり上に移動すれば抜けられる



▲エリア4のボスキャラ“デスガーデヤン”。上方に行ったとき頭を撃て



▲分解した骨は右下でよけ，すばやく心臓をねらおう

苦労して，ボスキャラまで来た。エリア4のボスキャラはデスガーデヤン（骨竜）。頭を撃つと分裂して骨を飛ばし，心臓とゴーストをだす。この間に心臓を撃たないと破壊できない。一見強そうであるが，攻略は実に簡単である。頭を撃つタイミングをデスガーデヤンが上方にきたときに取り，上方で分裂させること。そして，その分裂させた骨は右へよけること。この二つさえしっかり抑えておけば，ここでやられる心配はない。

エリア5 CAVE ROAD（洞窟）

ここからが，このゲームの本番である。

この5面は，左右をゴツゴツした壁にはさまれた面で，その壁が動くのだ。もちろん壁に当たると死ぬのである。

ここで重要なのが，壁のうしろに隠れているケイブバッドを見逃さないことだ。

そして，ファイヤーはつねに撃ちつづけること。これだけのことを守っていると，まず5面では死なない。

また，画面上部にいることも大事だ。これは，下方にいると壁にはさまれてしまうことがあるからである。どんなに道がせまくなっても，あせらず慎重に。

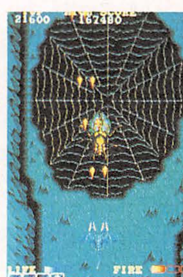
ボスはペーレントスパイダー。大きなくもの巣の上を自由自在に動き，スパイダーをはいてくる。この敵は，地上にいるので対地ファイヤーをもちろん使う。出現したら画面下部で待ち，一気に勝負をつける。この敵に関しては，倒すのに長びけば長びくほどつらくなる。



◀壁のうしろから攻撃してくるスパイダーとケイブバットに注意しよう



◀はさまれる壁から唯一逃がれられるのがここ。下の空間ではスクロールにはさまれてしまう



◀ペーレントは，スパイダーをはいてくる前に倒すのが理想的。画面下で待ち，一気に倒そう

エリア6 GLACIER LAND（氷河）

上級者に聞くと，9面のつぎにむずかしいのがこの面。氷河の面だけあって，画面全体白一色。

前半は1面をちょっとむずかしくした感じの攻撃。ここで注意するのが，逃げて画面上部にいて，フォボス（カブトガニ）が登場したとき，フォボスはうしろからブルードラゴンを追ってくる形となりよけられない。なるべく上に逃げないようにすることが一番の解決策。

最初にびっくりするのがピラァ（水柱）。ただ，これはビックリするだけで弱い。ちなみに僕は一度もこいつにやられたことがない。

こいつらを抜けると，いよいよ一番むずかしいゾーンに入っていく。そこは，両側を5面のような壁ではさまれ，その間に氷壁（破壊可）が張ってある。また地上にもスィール（あざらし），バッカス（角くま）といった敵キャラがかなり撃ちにくいところにいる。

そして，なんといってもロックフェイスがむずかしい。この敵は出現する位置は決まっているのだが，いつ出現するかわからない。また，出現する場所が氷壁の先にあって，ちょうど氷壁の中にいて撃たれるといったケースが非常に多い。これの対処は先手必勝。出現した瞬間やっつけること。そのためには，つねに画面上部でプレイし，出現位置を覚えるしかないんだ。

6面のボスキャラもまた強い。日本の竜をほうふつさせる〝グビラ〟だ。この敵のアルゴリズムが攻略するうえで大切だ。この敵は，一定距離内にブルードラゴンが入ると猛れつな勢いで火を吹いてくる。つまり，はじに追いつめられると逃げられない。右から左へ抜けたいとき，敵が火をはいていない状態にしておいて，一気に目の前を通り過ぎるしかない。これがよけかたの基本。ここから発展させて，端でよけたあと何発か当て，すぐ逃げるといったHIT&AWAYが一番いい方法である。



◀海の中から突然現れるピラァ。画面上部にいなければやられることはない



◀この面で必ずハマるロックフェイス。出現位置を覚え，出現する前に倒したい



◀グビラのアルゴリズムを必ずつかむこと。炎は一定距離に近づかない限りはいてこない

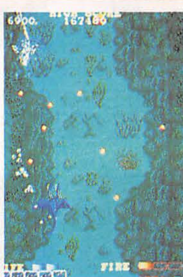
エリア7 DEEP SEA（深海）

美しいメロディと，深海という静かな状況で，やはり6面よりやさしくなっている。敵キャラクターの種類も多く，非常に楽しめる面である。

このエリアで注意するのは1か所。モーレイ（ウツボ）が登場するところ。突然穴からでてきてものすごい勢いで3発ずつ火を吹いてくる。画面下方にいるとまちがいなくくらうのだ。画面上方にいつも位置して，でた瞬間にやっつける形がいいだろう。

それから，このエリアのアネモニ（イソギンチャク）のだす弾がどうもよけられないという人もいるだろう。そんな場合は，縦座標を合わせてみよう。ほら，弾をはかなくなったね。

エリア7はボスキャラが強い。突然大地が割れ，スィーデビル（大アンコウ）の登場だ。攻略の方法は二つにわかれる。



▲深海の7面。これ以後コンティニューしても，この面のはじめまでもどされてしまう



▲モーレイは出現位置を覚え，画面上方で出現と同時にやっつけよう



▲海底が割れてスィーデビルの出現。まわりのガバドンからやっつけよう



▲SMALLでない場合は，スィーデビルの目の前まで行って横にかわそう

●SMALLを取ってある場合

スィーデビルのだす7発の弾のすき間に入れるので，そこでよける。かなり楽に勝てる。

●SMALLじゃない場合

ガバドンに撃たれるとか考えずにスィーデビルの目の前まで行って弾を横によける。これは慣れないとむずかしい。やっぱり，SMALLはぜひ取っておきたい。

エリア8 DRAK QUARTERS(暗黒)

その名のとおり暗黒地帯。プレイヤーが見ることができるのはブルードラゴンの前方30度。しかもそんな遠くはぜんぜん見れない。それに対して敵の目は異常発達したものばかり。うしろからくる弾すら見ることができない。

また，このエリアだけでるパワーアップ〝LIGHT〟を取ると多少広く見える。



▲LIGHTを取ると視界は広がる。ただし，横やうしろからの弾は見えないので，確実に破壊していこう



▲エリア中ほどにある目玉は，出現とともにすばやく8発撃ち込むこと



▲ターン・アウェイン・ガードには，火力アップして挑むことが第1条件だ

この面で大事なことは，敵の出現パターンを覚えること。仮に全部見えたとすれば，死ぬ要素はほとんどないので，正確な敵の位置をつかめば，まずやられない。この面に関して，人のプレイを見ればすべてわかる。

さあラス前のボスは，魔宮への入口〝ターン・アウェイン・ガード〟。二つ目からものすごいいきおいで弾を撃ってくる。口からはハンドアイズが飛んでくる。

火力が強ければ，あっという間にかたがつくが，火力が弱ければ，片目だけやっつけても厳しい。

ここでは，弾のすき間を見極めてよけるのが一番いい。自信がない人は，火力を強くしていくこと。

エリア9 DARK CASTLE (魔宮)

ついにやってきた。この面のどこかにいるザウエルを倒せば，アリーシャ姫を救えるのだ。しかし，この面は非常にむずかしい。そこで，この面をクリアするのに必要な二つの技を知ってもらおう。

●壁抜け

このエリアだけ通れる壁がある。これには当たっても死なないが，これとスクロールにはさまれると通常死ぬ。しかし，レバーを下にしておくと絶対死なないのだ。こうすると壁にめりこんで行き，動きはとれないが，敵の弾も当たらないというもの。

ただし，場所を考えて使わないと，ケイブバットに体当たりされたり，抜けたところが敵のまっただ中であったりする。

●ヤリ抜け

ブービートラップ（ヤリ）が9面をむずかしくしている元凶である。ほんの一瞬レバーを倒すのがおくれると死ぬというシビアなものだ。ところが，このヤリの根本は判定がなく，楽に通れるのだ。ただし，一番はじめの左のブービートラップには効かない。

★

さて，最初にでてくるのが，コーリアンドッグ。置き物である。こいつらは，左右対になっていて，両方いっぺんに撃たれるときびしい。まず片側を死角に入ってやっつけ，反対側をやっつけるというのがいいだろう。

ここを抜けると二またにわかれる。ここはどちらへ行ってもいい。問題はここにいる敵〝ガーデヤン(兵士)〟だ。地上の敵であり，なんともなさそうだが，こいつの投げてくるオノは，ブルードラゴンを確実に仕留めるもので，いったんオノを撃ちそこねると死が待っている。どんなことがあってもこの



▲レバーを下に入れていれば壁の中を抜けることできる。ただし，レバーは絶対離さないように！



▲ブービートラップは，1か所を除いて根本を通過できる



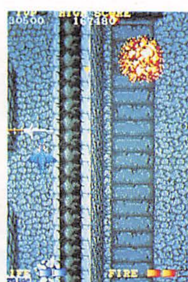
▲コーリアンドッグは，弾を誘導しておいて一つずつ確実に破壊しよう



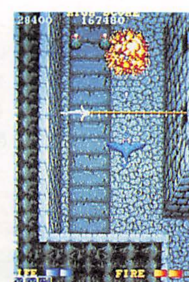
▲ガーデヤンの投げるオノは，確実に鼻先でたたき落としておこう



▲デットマスクが画面に現れたときには左に抜けているようにしないとハマッてしまう



▲ここのブービートラップだけは通り抜けられない。タイミングをとって抜けよう



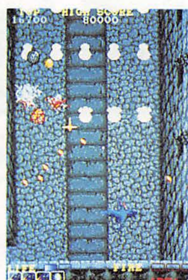
▲右側の通路を通るときは右側の壁のデットマスクに注意。画面に現れると同時に破壊しよう



▲画面下でギリギリまで待ち，一気に上に抜けて左側の通路に入れ



▲そして，そのまま止まらずに右に移動しながらデットマスクを破壊しよう



▲右側壁面のデットマスクを確実に破壊しながらパワーアップ・アイテムを取ろう



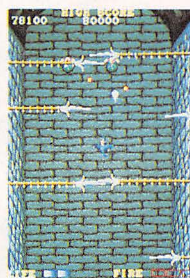
▲耐久力のあるバゴスだが，右の目の付近をねらって撃てばやられることはない



▲柱から攻撃してくる弾は斜めではなく，横によけるように抜けよう



◀ヒュドラーはまず真ん中を倒すこと。炎は4発ずつはいてくるので，じっくり慎重に残りを倒そう



◀ここも壁ぎわを通りながらヤリ抜けでかわそう



◀サポートは金色の先にしか判定がない。あせらずに壁づたいに進もう

オノを撃ち逃してはいけない。もちろん，先にガーデヤンをやっつけるに越したことはないのだが。

ここを過ぎると3方向にわかれていて，左右にパワーアップ・アイテムがでる敵がいるが，行き止まり。パワーだけもらって真ん中へ行くこと。この通路にはいくつかの砲台と，岩が流れてくる。この道が終わると突き当たりに"デッドマスク(仮面)"が三つあり，弾をモウレツに撃ってくる。こうなったらもうよけられない。デッドマスクがでたときには，左右どちかへ抜けておかなければいけない。

ここで左に行くと，せまい通路で砲台がいくつかあり，横からブービートラップが突きでてくる。砲台はでると同時ぐらいに撃っておかないと，このせまいところではそうよけられるものではない。また，こっちのブービードラップは，抜けられないので，まじめにタイミングを計って抜けること。

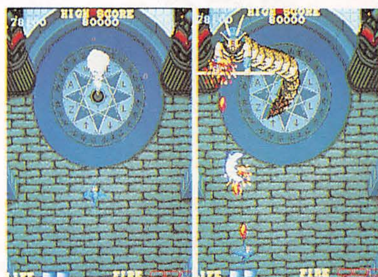
右に行った人は，ブービートラップが楽に抜けれるかわりに，右の壁についてるデッドマスクがなかなか撃てない。しかし，これさえ壊せれば，マウンデール(カメ)は弱いので，こっちのほうがぜんぜん楽。どうしても壊せない人は，右はじについて壁抜けをしてもいい。

つぎにくるのがキャタピラー（団子虫）とスパイダー。また道も左右にわかれるが，左に行くこと。左の道にはスパイダーが4匹。早めにやっつけないと，道がせまいのでやられてしまう。なんとか抜けたら。突き当たる。左に道があるが，デッドマスクがいるのでギリギリまで下にいて一気にあがれ。そして，そのまま止まらず右に行って，デッドマスクを倒せ。ここのデッドマスクを壊したら，キャタピラーをすぐ壊してパワーアップ。正面の三つのデッドマスクを壊す。今度は右に通路があるので，そこを抜けるのだが，ブービートラップがあるので，すばやく端を通ろう。こうやってもう一つ同じようなところを抜けると，パワーアップ・アイテムを持った敵が20匹いる。さあ思っきりパワーアップ（ダウン？）しよう。

突然音楽が変わる。バゴスの登場だ。鉄球を振り回してブルードラゴンをおそう。かなり耐久力があって，かなり撃たないと死んでくれない。しかも，当てる位置をうまく決めないとやられてしまう。右目を撃つようにしよう。また出現する大ざっぱな位置は，中→左→右→右→左→右である。

さて後半。マウンデール5匹が出迎えてくれてる。ここは，ガーデヤンとケイブバット，そして柱についた顔が敵である。このケイブバットのほとんどはパワーアップ・アイテムを持っていて，エクステンドすることもある。問題なのは柱の顔がだす弾である。弾と弾のすき間がかなりせまいので，よけるのはむずかしい。強いて言うなら，斜めによけずに横によけるようにしよう。そして通路が三つにわかれる。左右がパワーアップ・アイテムを持った敵がいるが行き止まりである。そして真ん中の道は。サポート(柱)がブルードラゴンを下から突きあげてくる。しかし，このサポートは見かけ倒しで，横の壁にくっつけば死なないのである。

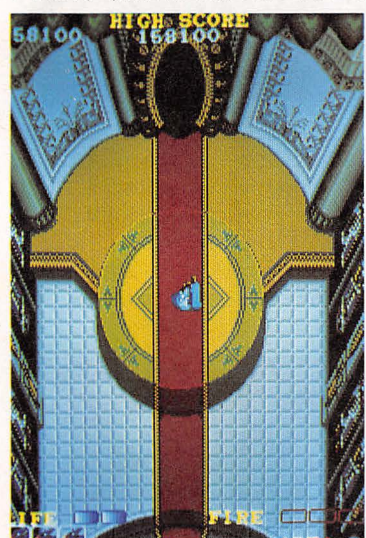
ここからはヤリ抜けを使って，最後のブービートラップ地帯を越えて，ラストのパワーアップを必ず取ること。



▲いよいよ宿敵ザウエルの登場。ここまで来れたキミには何も言うことはない。感動のエンディングは目の前だ

さあ，音楽が変わりザウエルかと思いきや，3本首のヒュドラーがその前にでてくる。このヒュドラーのはく火が強い。4発ずつ撃ってきて，逃げ場がなくなってしまうのだ。ここは，まず，真ん中のやつを速攻で倒す。こうすると，横の2本はブルードラゴンに向けては火をはかない。こうなったら，うまく合間をみて，残りもやっつけること。

長かった旅も今終わろうとしている。我宿敵ザウエルはもう目の前だ。ここまで来れる人なら，ザウエルも倒せるだろう。ただし，ここまで来る間に火力をアップさせておくことを忘れないこと。それでは健闘を祈る！









ドラスピ珍現象

●ブラックドラゴン

残機ゼロで，9面の魔宮ヒュドラーの前のゾーンでラストの壁抜けをする。そして暗くなった瞬間にレバーを下に入れて死ぬ。するとつぎのゲームでは，なんとドラゴンが黒くなっている。



●スィーデビルご乱心

7面のラストの直前，海底のさけ目が見えた瞬間に死ぬと，スィーデビルが突然画面に現れる。

以上何のメリットもない技でした。





R-タイプ

©アイレム

Written by 響 あきら

不気味さいっぱいの異次元シューティングゲーム

どーも，1か月ぶりの響です。最近は，大学の研究やら，試験，就職活動等で忙しい毎日。とくに就職は，これからの一生を左右する大きな決定。それを今，決めるとなると，ウーンむずかしい悩んでしまう。社会にでて，サラリーマンになるよりいっそのこと，このまま電波ライター仲間で〝お筆者倶楽部〞でもつくっちゃおかなともマジで考えている。

もしベーマガの読者で進学や就職などの人生の分岐点で悩んでいる人がいるならば，慎重に考えて進路を決めよう。

大切なのは，自分が納得して決めたかどうかだと思うよ。

さーて，思いっきり悩んで青春したあとはゲームが一番(これって強引な運びだな)。今月はアイレムの超大作『R－TYPE』を紹介しよう。

こいつはスゴイ！

ここ数年，アイレムと言えば，ロードランナー・シリーズというイメージが定着していたけれど（失礼)，この『R－TYPE』は見事にそのイメージを打ち破るシューティング・ゲームの傑作なのだ。

斬新なアイデアが各所に織り込まれ，またキレイでセンスのいいキャラクターが多数登場する。

現在，どんどんと過激化していくシューティング・ゲームの中で一味ちがった感覚のゲームであることにまちがいない。

他のメーカーさんも，これを見習って(まねろじゃないヨ）ビシバシとおもしろいゲームを作ってくださいな。

HOW TO PLAY

プレイヤー機〝R－9〞を8方向レバーと2ボタンで操作する。ボタンはショットとフォースの合体&分離である。

■ショット，波動砲

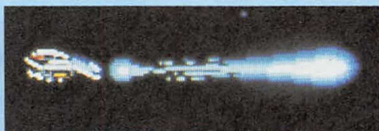
ショット・ボタンは通常の攻撃のほかに，波動砲ボタンも兼ねている。ショット・ボタンを押しつづけると画面下のビームゲージがアップし，ボタンを離せば，充てんした分のエネルギーが波動砲として撃てる。

また波動砲は，充てんしたエネルギーの量によって威力が，通常の弾の2倍，4倍，8倍，16倍，20倍の5段階にわかれ，なおかつ，敵を貫通するという利点も持っている。

波動砲のエネルギー充てんは，MAXまで1秒ちょっと。1秒間に20連射できるという名人以外は，耐久力のある敵に対しては断然有利な武器だネ。

▶これがプレイヤー機の〝R-9〞。エネルギーを充てんして…波動砲発射!!





■フォース

フォースは，ゲーム・スタート時にはR－9に付いていない。途中，レーザー・ユニットを取ることによって出現する。フォースは，プレイヤー機であるR－9の前方または，後方に合体でき，敵の弾（オレンジ色）からR－9を守るバリアの役目をしてくれる。

合体しているときにフォース合体&分離ボタンを押すと，フォースは分離して，ショット・ボタンによりR－9と同時に攻撃をする。分離しているときにボタンを押せば，フォースはR－9に近づいてきて，合体できる。

また，フォースは，レーザー・ユニットを続けて取ることで3段階にパワーアップし，パワーアップするたびに大きくなって，より広範囲のバリア能力とフォース分離時には強力な攻撃力をもつようになる。そして，R－9とフォース合体時には，取ったレーザー・ユニットの種類により，それぞれの攻撃ができる。このとき，フォースを前方に合体させていれば前方向へ，後方に合体させていれば，後方向へ攻撃できるのだ。

このフォースがこのゲームのキーポイントであり，おもしろさでもあるため，ぜひともマスターして欲しい。


フォース第1段階


フォース第2段階


フォース第3段階

パワーアップ紹介

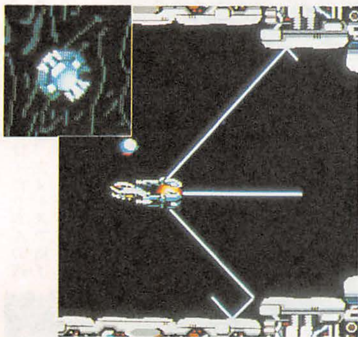
"POWアーマー" を破壊すると，パワー・ユニットが出現し，これを取ればパワーアップできる。各パワー・ユニットの効果を紹介しよう。


◀こいつがパワー・ユニットを運ぶ "POWアーマー" だョ

■レーザー・ユニット

●反射レーザー

フォースの前方と上45°，下45°の3方向にレーザーを発射する。このレーザーは壁などの障害物に当たると反射する特性をもつ。



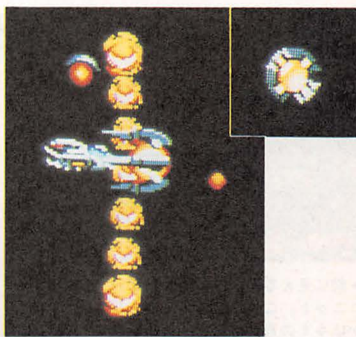
●対空レーザー

リング状のレーザーを発射する。幅が広いうえに，攻撃力が強い。また，対空レーザー装着中は，ビットも援護攻撃してくれる。



●対地レーザー

フォースから上下に発射され，地表や壁の表面を移動するレーザー。威力は強いが，フォース前方に対しての攻撃力は弱く，使う場所を誤ると，死を招くことになる。



■追撃ミサイル・ユニット



敵キャラを自動追撃するミサイルを2発同時に発射。威力はノーマルの弾1発分と同じ。

■スピード・ユニット



取れば，スピードが1段階アップ。最高4段階まである。通常は一つ，あるいは二つ取れば十分。

■ビット



R－9の上と下に付いて，敵キャラの体当たり攻撃を防いでくれるが，弾は消せない。上と下に最高2個まで付く。

おわりに

今月の『R－TYPE』はどうだったかな。ひさびさの秀作のシューティング・ゲームだったので，僕も力を入れた書いたつもりです。

ただ，ゲームの性格上，パターンを書くと，それが完全攻略になってしまい，ゲームを攻略するというおもしろさを奪(うば)ってしまう可能性があるため，あえて今回はパターンをそのまま書くことは避けました。

ただし，文章を読んだり，写真をよーく見れば，それなりのヒントが得られるようには配慮したつもりです。

P. S. 今後も僕らを楽しませてくれるビデオゲームが発売されることを願って……。

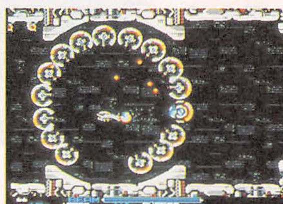
ステージ1



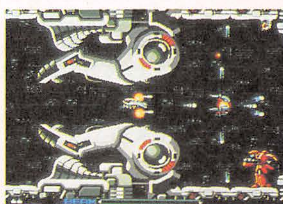
◀最初に飛んでくる敵キャラは，この "パタパタ"。いきなり弾を撃ってくるので注意しよう。軽く波動砲で応戦だ



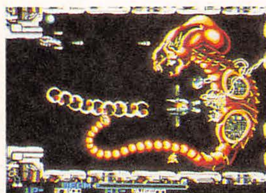
◀この緑のコンバット・アーマーは "スキャント" というのだけど，耐久力がナント30発分もある。ここはヤッパリ波動砲のお世話になったほうがいいみたい



◀R－9の正面にあるブルー・ポイントを破壊すれば，輪状の砲台は全部誘爆する。各砲台からは攻撃してくるので，早めにポイントを撃つのがポイント(?)



◀第3段階にパワーアップしたフォースは，分離させると写真のように上下と前2方向の合計4方向に弾が撃てる。上下方向は死角にいる敵や砲台を破壊するのに，とっても便利

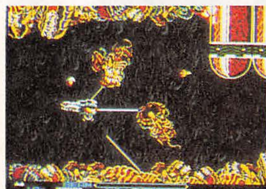


◀こいつがステージ1のボス〝ドブケラドプス〟。いかにも異次元のモンスターっていう感じがグッときていいネ



▶〝ドブケラドプス〟に手こずっていると，ホラ，こんなに接近してきちゃうゾ。早めに倒さなくちゃダメ

ステージ2



◀上下から飛びだしてくるサソリみたいなエイリアンは〝ガウバー〟。早めに攻撃して，飛びだしてくる前に破壊したほうが楽。飛びだしてきた場合は，波動砲で…



▶前に見えるのは，対地レーザー・ユニット。これを取るか，取らないかはキミの自由だけど，僕は反射レーザーを勧めるョ



◀両頭のヘビ・エイリアン〝インスルー〟は不死身。ただし，胴体部の赤い部分は破壊できる。これを破壊すれば，弾は撃ってこないぞ

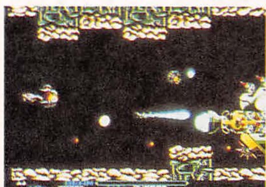


▶ステージ中に出現した〝インスルー〟がそのまま，ステージ2のボスシーンに継続するゲーム構成なんか抜群だね。この手法は，他のゲームにも応用できるんじゃないかな

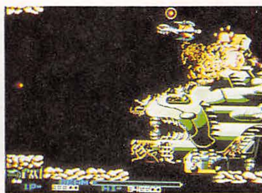


◀不気味で妖(あや)しいステージ2のボス〝ゴマンダー〟は，R－TYPEで僕の一番好きなキャラ。あのゴボゴボッとした感じがたまりません

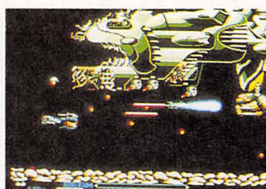
ステージ3



◀ステージ3は，最初から最後まで巨大戦艦との死闘。ちなみに右側に見えているのは巨大戦艦の後部メイン・エンジンだ。メイン・エンジンは20発で破壊（2周目は250発）。かなり手ごわいゾ



◀巨大戦艦の各所の破壊パターンが，これまた凝っているんだ。本当によくできている



▶フォースは敵のオレンジ色の弾は防いでくれるけど,レーザーはダメ。うまく，かわしながら波動砲で反撃

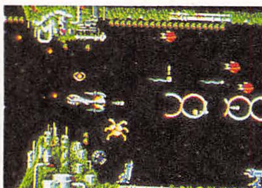


◀巨大戦艦の前部には，たくさんの砲台がある。これらは，フォースで防げないエネルギー弾を撃ってくる。くふうした攻撃法を考えよう

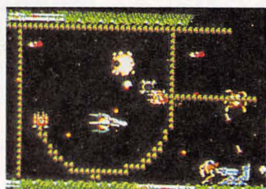


▶青い玉を吹きあげながら，左右にピストン運動しているのが巨大戦艦の心臓部。周囲の砲台を破壊しないと近寄れない

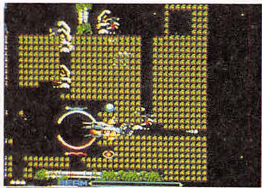
ステージ4



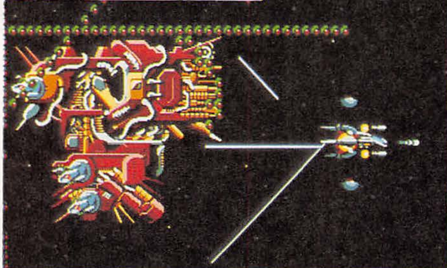
◀このステージには，飛行跡に緑色の卵を残していく〝スカルトロン〟というオレンジ色のキャラが登場する。出現パターンを覚えるまでは，このキャラに苦しめられるハズ



▶こいつらがその〝スカルトロン〟。耐久力は3ないし5発分。とくに正面から突っ込んでくるヤツには気をつけよう



◀ここでは，上下にビットが付いていると非常に役に立つ。ちなみに卵は，フォースをぶつけることによっても消せるよ



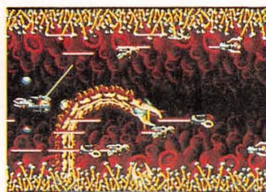
◀後方から登場するのはステージ4のボス〝コンバイラー〟。3機が合体，分離をくり返しながら攻撃してくる。このアイデアはおもしろい

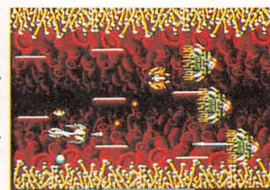

◀〝コンバイラー〞の弱点はグリーンのクリスタル・ドームだ。ここに40発撃ち込めば破壊できる。ここでも，フォースの使いかたが明暗をわける

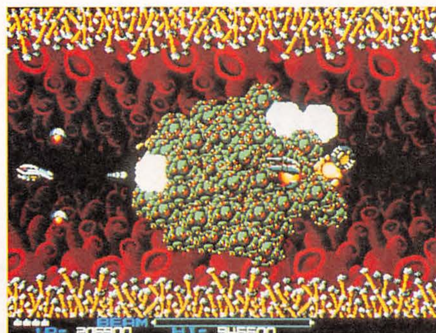
ステージ5


◀ステージ5中に何匹も登場するヘビ状のモンスター〝ムーラ〞。この〝ムーラ〞の弱点は頭だが，頭をやっつけた瞬間，胴が円状に広がって飛び散ってくる

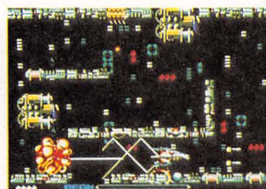

▶〝ムーラ〞の胴体を撃つと，分裂して各々がバラバラに動き回り，これもやっかい。頭は14発で，胴は6発で破壊できるんだ

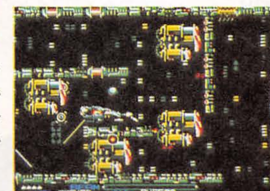

◀このように，敵キャラが複合して出現するとかなりツライ。とくに〝ムーラ〞が出現する場所は，正確に覚えておかないと体当たりをくらうゾ


▶上下の触手みたいな部分は，触れてもミスにならないが，上下から出現する敵キャラが非常に見にくいので，なるべく入らないほうがいいだろう

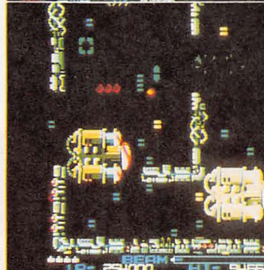

◀ステージ5のボス〝ベルメイト〞は周囲を〝タコ〞に守られている。この〝タコ〞を破壊しないと〝ベルメイト〞に攻撃できない。タコは1個につき14発分の耐久力がある。連射あるのみ

ステージ6

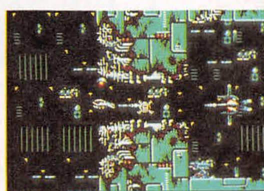

◀ここでは，通路を常に〝ドップ〞が移動している。〝ドップ〞は，赤く光る部分を10発撃たないと破壊できない。赤く光る部分は，〝ドップ〞の前か後どちらか一方にしかないぞ

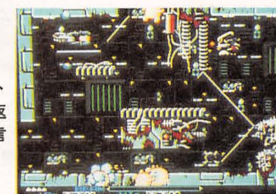

▶〝ドップ〞の動きを読んで完璧なパターンを作らなければ，このステージはクリアできない。このシーンの少し先には，超難関が待ちかまえている

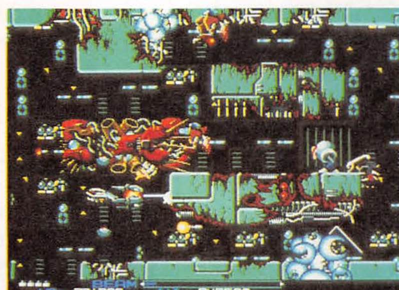

◀敵の攻撃は，ますます激しくなる。〝ピンク〞と呼ばれる敵のアーマーも団体で降下してくるゾ！ 反射レーザーをうまく使いこなそう

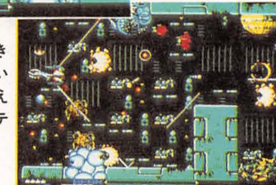

◀〝ドップ〞の攻撃をしばらくの間しのいでいればクリアできる。パターン化できちゃえば，とっても楽だ

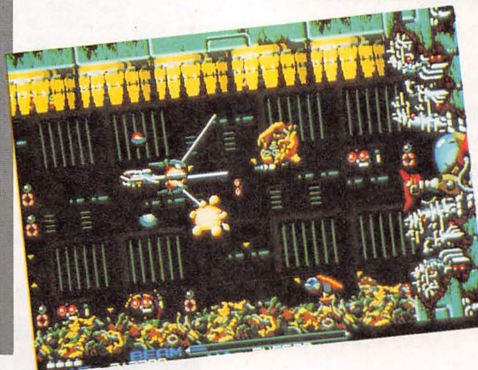
ステージ7


◀ステージ7は，ロボットの廃棄場が舞台だ。敵が前や上，それに後方からも同時に攻撃をしかけてくる。ここは，このゲームの中で最難のステージなのだ


▶ここでは敵キャラの出現ポイントを確実に覚えておかないと，取り返しがつかなくなるということを助言しておこう


◀途中に出現するこの中型戦艦〝ボルド〞。こいつは結構ジャマなんだよな。上に行くか，下に行くかは，キミ自身で考えてみよう。〝ボルド〞は200発で破壊できる


▶反射レーザーを装備しているときは，垂直な壁を利用して，死角にいる思わぬ敵を破壊できることも覚えておこう。これは，かなり重要なテクになるはず


◀ここがステージ7のラスト。ボスは右側からチョコと顔をのぞかせているヤツだ。上部からは廃棄物が降ってくるし，下からは〝ゾナー〞が弾を撃ってくる。安全地帯を捜せ!!

DISK MISTERY #4



Written by 山下　章

THE MAN I LOVE（ザ マン アイ ラブ）

シンキングラビット

対応機種：PC-8801シリーズ
　　　　　X1シリーズ
　　　　　PC-9801シリーズ

価　格：7,800円

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Hello！

世間は夏まっ盛り。読者のみなさんは夏休みをエンジョイしてるかな？　海や山にでかけて，まっ黒に日焼けしているキミたちがうらやましい。なにしろボクは，きたるべき『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』の完成に向けて，夏休み中，ヒーコラヒーコラと原稿を書かなくちゃいけないのだ。ア～，地獄の夏休みになりそう……。

でもまあ，そのあとには，グアム・台湾旅行が待ってるから，それを楽しみにひとがんばりしてみるかな。ま，やるからには，前回のⅡを超える内容の１冊を書きあげるつもりだから，応援ヨロシク！

シンキングラビットがハードボイルドに挑戦！

『The Man I Love』――ウ～ン，オシャレなネーミングだねえ。直訳すると,「私が愛した男（ひと）」。昔，『007～私が愛したスパイ』なんて映画もあったけど，こういったプールバーでビリヤードでもしながら口にするのがピッタリなイメージのタイトルは，それだけでヤル気をそそってくれるというもの。オマケにシンキングラビットの作品だと聞いたら，ＡＶＧファンならコレをプレイしないでいるわけにはいかないじゃない！

ところがこの作品，今までのシンキングの作品とはちょっとイメージがちがって，ハードボイルドっぽい仕上がりになっているんだ。というのも，この『ザ・マン』は，シンキングラビット主催のシナリオ・コンテストの優勝作品で，作者の渡辺さんたちが大のハードボイルド・ファン。今まで読みあさった数百冊の小説を参考に，ＡＶＧの中でもちょっと異色な分野にチャレンジしてみたんだって。随所にそうした小説のパロディが盛り込まれているらしいんだけど，正直言って，ボクはこの分野は無知なために，ほとんどわからなかった。残念無念。だけど，そうした知識がなくても，十分に楽しめる１作だヨ。

舞台はアメコミ風ニューヨーク

このゲームの舞台となるのは，ボクが去年の夏に旅行してきたなつかしのニューヨーク。古めかしいアパート，雑踏の中華街など，シンプルながらもじつにうまくその雰囲気をかもしだしている。その中を歩き回るデカ鼻の探偵さんが，これまたアメコミ調に描かれていて，なかなかＧＯＯＤ。

こうしたグラフィックは，原作者の渡辺さんたちが自分の手で書いて，シナリオといっしょに応募したものなんだそうだ。完成度の高いシナリオにグラフィックまで付けて応募する――このへんがコンテストで優勝するためのコツなんだろうね。

オッとそうそう，ニューヨークを舞台にしたＡＶＧと言えば，近々，リバーヒルソフトより『マンハッタンレクイエム～闇に翔ぶ天使たち』が発売される。『ザ・マン』との対決が楽しみだ。

総合的に無難な仕上がり

ボクの大好きな『カサブランカに愛を』以来のシンキングの作品ということで，非常に興味深くプレイしたわけなんだけど，全体的に見て，これといった欠点もなく，無難にまとまっている印象を受ける。モノトーンのシブいグラフィック，無理のないストーリー展開，シンキングが初挑戦したＢＧＭ，５種類のマルチ・エンディング(?)と，どれをとっても水準以上のレベルだ。

それに，ひとつひとつのメッセージが練りに練ってあって,「その場限りの愛情を金で売る女もいれば，１人の人間を一生愛し続ける女もいる」なんてフレーズには，思わず泣かされちゃう。さすが今林さん率いるシンキング。ＡＶＧを作るのは，もう手慣れたもんだ。

ただ，ちょっと気にかかったのが，反応してくれる単語の数がやや少なめなこと。それから，どうせＢＧＭを付けるのなら，場面ごとに変化を付けて欲しかった。逃げて行くヤツを追いかけるときには，「太陽にほえろ」の♪タッタッタッ，タラララーン～を使うってふうにネ（それじゃ盗作だってば！）。

ゲームの難易度は，カサブランカ＜ザ・マン＜鍵穴＜道化師ってなカンジ。ひさびさに，じっくりとプレイできる正統派ＡＶＧの登場と言えるんじゃないかな。夏休みにおススメの一作だ。

Ｐ.Ｓ.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

★画面割りはこんな風だ









持ち物表示ウインドウ。ここがいっぱいになったら，すべてのアイテムがそろったってこと。ゲームには関係のないアイテム（小説etc.）もいくつかあるヨ。

メイン・スクリーン。グラフィック関係はここに表示される。400ラインのディスプレイが必要なので要注意。

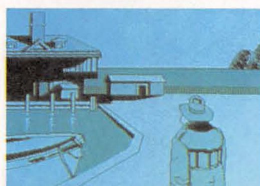
メッセージ・スクリーン。主人公の探偵が話していく形でゲームが進行していく。でも，この探偵って,『マ×カ×イド』の探偵に似てると思いません？



ゲームがスタートすると，いきなり最初の依頼人がやってくる。「最近私の妻に，やたらと脅迫（きょうはく）めいた電話がかかってくるのです。なぜだか，つきとめてください」ここでハマッちゃう人が多いんだろうなあ。



デスクでコーヒーを半分ばかり飲んだとき，電話のベルが鳴りひびいた。受話器を取ると，それはベイ・ショアに住んでいる金持ちの未亡人からだった。



「盗まれた宝石を見つけてほしいのです」その老婆は言った。「警察に知らせたんですけど，結局何もしてもらえなくて…。盗まれた宝石は全部で三つです。せめて，そのうちのサファイアの指輪だけでも見つけてほしいんです。あのサファイアの指輪は主人の想い出なんです」



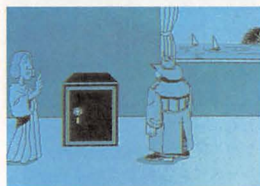
さっそく，その老婆，ミズ・マクガイアが住んでいるという家に足を運んだ。その家は，リンカーン記念堂よりは小さく，敷地もセントラル・パークより小さかった。

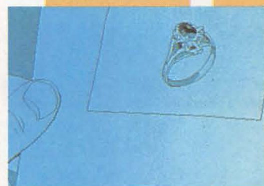


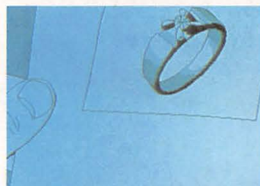
ドアをノックすると，家の執事がでてきた。ここは『カサブランカ』と同じパターンで，まずは自分の身分を明かしてみよう。それにはもちろん，非情のライセンスじゃなかった，探偵のライセンスを使わなきゃダメなんだけどね。



老婆が事件について話してくれた。「1週間前の晩，金庫から宝石と現金15,000ドルが盗まれました。よりによって，あの指輪が盗まれるなんて……。他の宝石や現金はあきらめられます。でも，あのサファイアの指輪だけは取りもどしてください。お願いします」



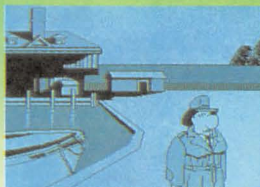






「主人は，結婚して間もなく戦争で亡くなりました。あのサファイアの指輪は，主人がくれた結婚指輪なんです。あの指輪には，私と主人が一番幸福だった頃の想い出がつまってるんです。あの指輪は主人との想い出のすべて，いえ，主人そのものなんです」

彼女のしわだらけの頬を涙がつたった。その場限りの愛情を金で売る女もいれば，1人の人間を一生愛し続ける女もいる。想い出に埋もれて暮らすには，彼女の想い出はあまりにも少なすぎた……。クーッ，泣かせるねえ！



「俺が引き受けるのは，魂を震わされるような依頼のときだけだ」と昔のシティーハンターのようなセリフをつぶやいて，デカ鼻の探偵はさっそく捜査にでかけた。自分が正面を向いているときと，うしろを向いているときの2パターンのグラフィックがあるのに注目！



まず手はじめに訪れたのが，ハリトン・アンティック・ファニチュアという骨董（こっとう）商。ミズ・マクガイアからもらった鑑定書を元に，ここへきたわけだ。H・A・Fというのは，単語の頭文字を三つならべたもの。



骨董商の主人，ロバート・マコールからいろいろと話を聞いてみた。盗まれたサファイアは，30年前に1万ドルで売った物で，今なら15万ドルほどの価値がある物だそうだ。15万ドルといえば，約2,000万円。ヒェ～！



おつぎは警察にやってきた。探偵ってのは，ときには警察ともじょうずにお付き合いして，情報を入手していかなくちゃいけない。コンコン，入りますよ～!!





今回の事件の担当者を呼んでもらったが，たいしたネタは得られなかった。チクショー，何のためにここにきたんだヨ～って怒りたくなる気持ちはわかるけど，じつは彼らは，のちのち役に立つある大切なヒントを教えてくれるんだ。



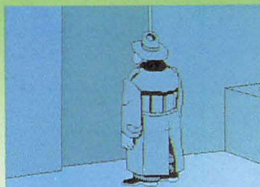
捜査を続けていくキミの耳に，殺人事件の情報が入ってきた。なんと被害者が，盗まれた宝石のうちのひとつを握りしめていたというのだ。ムゥ，ミズ・マクガイアに依頼を受けた盗難事件が思わぬ方向に発展しそうだゾ。



担当の警官たちの許可を得て，被害者であるターナーのアパートを調査してみることにした。「部屋の中の物をいじくるな！」とくどいほど言われたけど，もちろん，率直に承知したわけじゃない。

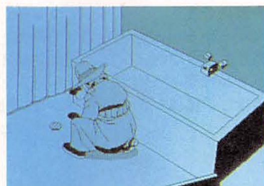








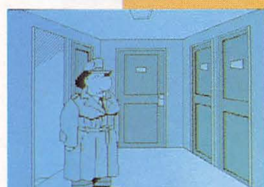
ここが殺人現場であるターナーの部屋。生々しい血の跡が残っている。くれぐれも見落としのないようにっ！　もっとも，そのときに気づく人のほうが多いかな？

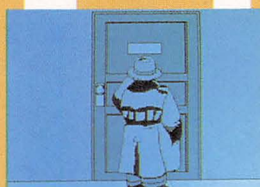


オヤッ，この排水口は……!?　だれでもすぐに気づくだろうけど，クリアするには２種類のアイテムが必要だ。わっかるかなあ〜，わっかんねえだろうなあ〜（メチャクチャ古いフレーズ）。



アメリカのバスルームは，一般的にフロとトイレがいっしょになっている。フロに入るときは，カーテンをフロオケの内側に入れるのが常識だから気をつけよう（ボクははじめての海外旅行のとき，それを知らずにバスルームをビショビショにしてしまいました，ハイ）。





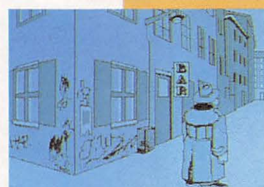
ターナーの部屋を調べただけでは，捜査は一向に進展しない。アパート内をしらみつぶしに歩き回ってみよう。探偵という身分を利用すれば，何をしてもだいじょうぶ——？



強引にドアを開けようとすると，こんな目に会っちゃうことも……。まあ，アメコミにはよくあるタイプのギャグだね。ちなみに「ＩＭＰＯＬＩＴＥ」というのは，見城先生がしばしば口にする「失礼な！」という言葉と同じ意味だったりする。



殺人事件の死体発見者であるレニーの部屋を訪問した。コイツは，なんだか態度がおかしい。何かを隠しているようだ。エ〜イ，めんどうくさい，ここは一発……！



ターナーに関する情報を元に，にごった空気とアスファルトと酒のにおいが鼻をつく，ゴミためのような町にやってきた。ここにはたくさんの店があるようだ。一軒ずつチェックしていくべし。



フリークという名のバーは，残念ながらお休み。捜査する範囲が減ったなんて喜んでるのはダレ？　ボクじゃないモン，ネコじゃないモン。



ピットという名前の中華料理店。この店の前に立っている男は，あろうことか，オ×マだったりするんだ。でも，実際の話，アメリカにはこういうヤツが多いんだよなあ。ア〜，気持ち悪い。





ドラッグ・ストアというのは，日本で言うコンビニエンス・ストアのようなもの。食料品から雑貨まで，日常生活に必要な物はほとんど置いてある。おみやげなんてのも置いてあるから，海外旅行に行ったときは，こういう店を利用すると安くあがるゾ！

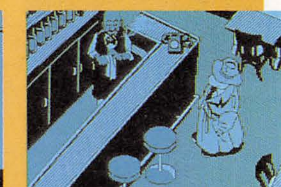


コニーズインというバーの前に立っている男の名前はベンソン。昔はスパイをやっていて，ソ連の行政執行委員のメンバーや，発狂した科学者の野望を打ちくだいたこともあるんだそうだ——アレ？　どっかで聞いたような話だゾ!?



コニーズインの中の客たちは，捜査に非協力的。何も教えてくれないし，無視することさえある。だんだんイライラしてきちゃうけど，ま，アセラない，アセラない。軽く一杯ひっかけてみますか。







こちらは，サベージというシンプルなバー。ワイワイ飲みに行くならコニーズイン，彼女と飲みに行くならサベージってカンジだ。マスター以外はだれもいないというのが，ますますいい雰囲気♥



MUSIC COMPOSED:Yu-You





おつぎは，ある人物のアパートにやってきた。ある人物ってのはナイショ。だって，彼がこの事件の鍵を握る重要な人物だからね。ここまでくれば，だいたいゲームの80%ってとこかな。

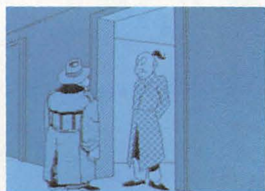


なんだか意味のわからない，巨大な大男。やっぱりフランケンシュタインと考えるのが妥当なんだろうか？　どう見ても，馬場に残敗したラジャ・ライオンじゃないよな。

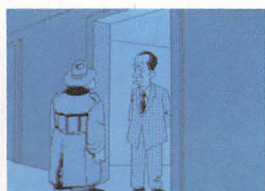


謎の黒人。ブラックシャフトか，カーロスリベラか，はたまたボボ・ブラジルか？　ひょっとしたら，ジャック・スペンサーかオズマかも…？　ナンのネタか全部わかったら，キミはえらい！



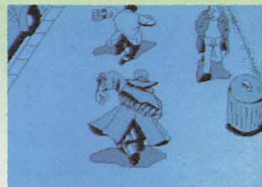



これまた謎の中国人。「役満対対大車輪翻一大三元四暗刻国士無双緑一色天宝一色三順三暗刻小三元中国四千年歴史。偉大中華料理美味。小林寺拳法強」と，わけのわからんことを，のたまわってくれる。




こちらは謎の法律家。「あなたは平和の道を知らない。あなたの目には，神に対する恐れがない！　さあ，なぐりたければ，いくらでもなぐりなさい」。オマエはミスター梅介かっつうの！





これが噂の追跡シーン。だれを追いかけているのかは，キミがゲーム中で確認してみよう。刑事，探偵ものには，こうした追跡シーンがつきものだもんね。



舞台が変わって，さっきとはちがうヤツが車で逃げだした。ところが，この探偵さんは自分の車を持っていない。さあ，どうする？



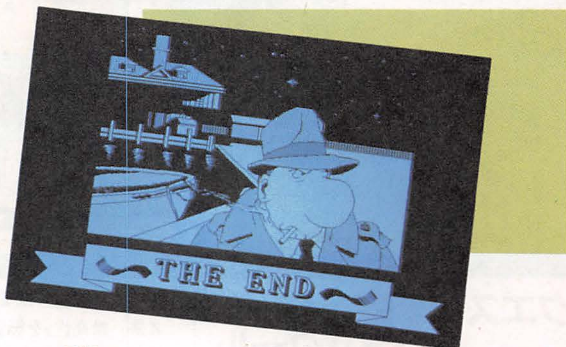
目には目を，車にはやっぱり車を。自分の立場をうまく利用して，車で追いかけちゃおう。♪チキチキマシーン，チキチキマシーン，猛レースう〜う〜う〜う〜う。



最後の切り札，拳銃は果たして火を吹くか？　事件をすべて解決すれば，アッと驚く真のエンディングが見れるゾ。それ以外の4種類のエンディングはいずれも中途半端なものだから，「THE　END」の画面がでてもダマされないように！



探偵だというのをいいことに，好き放題なことをやっちゃうと，このとおり，キミは逮捕されて取り調べを受けることに。ライセンスを取りあげられてしまって，まさにジ・エンド。同じミスをくり返さないように，再チャレンジ！





★THE MAN I LOVEの問い合わせ先：〒665 兵庫県宝塚市中州1-2-24-503 シンキングラビット「マイコンBASICマガジン」係



チャレンジ！ロールプレイングゲーム 第1回

ウルティマⅣ

ポニー
対応機種：PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
X1シリーズ
FM-7/77シリーズ
価格：9,800円(3.5インチのみ11,800円)

Written by 手塚 一郎

日本のパソコンＲＰＧに多大な影響を与えた「Ｕ」と「Ｗ」。えっ，「Ｕ」と「Ｗ」って何かだって？ 言わずと知れた『ウルティマ』と『ウィザードリィ』のことさ。

この二つのパソコンＲＰＧは，もうかなり昔に発表されたにもかかわらず，それらを越えるものがほとんどないぐらい素晴らしい内容とバランスを持っているんだ。

『ウィザードリィ』はⅠ～Ⅲまで，『ウルティマ』はⅡ，Ⅲが移植されていたので，もう遊んだ人もいるだろう。

今回このコーナーで紹介するのは『ウルティマⅣ』。パソコンＲＰＧは戦闘中心という概念をくつがえしたスゴいゲームだ。

内容的にみても，ボリュームがありすぎて今月号だけではとても紹介するのは無理。そこでチャレロー初の連載形式をとり，何か月かにわたって紹介していこうと思う。ぜひとも意見，感想を聞かせてね。

プロローグ

君は，このところ立て続けに起きたいやな事件から逃れるため，１人田舎へと旅していた。

小川のほとりに気持ちよさそうな木陰を見つけ，ひと休みしていた君は，突然ガラスのベルが鳴るような高い音を耳にした。目をこらして見ると，きらきら輝く青いものが地面からせりあがり，その不思議なものの周りには，まるで光が取り巻いているかのようであった。

そのせりあがった門のようなものの中心には，十字架の上に小さな輪が付いている輝かしい御守りのようなものと布に包まれた２冊の本があった。それは生命と復活を象徴する聖なる石「アンク」であった。そして，１冊の本の表紙には，不可思議な文字でこう書かれていた。──若きカイルによって語られるブリタニアの歴史──

この歴史の書を調べ，再びアンクを手に持った途端，妙に聞きなれたリュートの音が漂ってきた。その音の源はどうやら祭りのようであった。この祭りの入口に立つと，男が君に入場料を請求しようとした。しかし，アンクに気がつくと

「ようこそ，我が友よ。この地にて，あなたの道を見いだすのです」と言って中に招き入れた。

音楽に引きずられるようにして商人たちの群れ集う中へと進んだ。そして人ごみの暗がりを抜けると，森の中に一つ離れてジプシーのワゴンが置かれていた。さらに近づくと女性の声がこう言った。

「捜し求める者よ，中へ入りなさい」

カーテンで仕切られた部屋の中には，アンクの首飾りをした老婆が座っていた。ジプシーは君のアンクを見てほほえみ，決してそれを手放さないようにと忠告し

「私たちは，長いことあなたが訪れることを待っていました。これからあなたがたどるべき道を占いましょう」と言った。そして8枚の不思議なカードを手に，こう言った。

「いざ占わん！」











クエスト・オブ・ザ・アバタール

これは『ウルティマⅣ』のサブタイトルだ。日本語に訳すと「聖者への旅」ってなところだろう。

『ウルティマⅣ』は今までのパソコンＲＰＧとちがって「敵のボスを倒す」とか「さらわれたお姫さまを助けだす」なんていうありふれた目的がない。国民の手本となり，人々を闇の時代から光の時代へと導くことのできる人間になることが目的なのである。

どう？えらく哲学的なんでビックリしたでしょ。ここでいう聖者というのは八つの徳「勇敢」「正義」「誠実」「献身」「慈悲」「謙譲」「名誉」「崇高性」を極限まで高め，悟りを開いた人間のことだ。

聖者の秘密は人々の心の中とブリタニアの地下深くの両方に埋もれていて，一般の人間では到底達することができないと言われている。とにかく偉い人間になっちゃおうというゲームだということを覚えておこう。

さあ，冒険に出発だ！

ジプシーの質問に答えていくと自動的に自分に合った職業が決定される。これってなかなか楽しいと思わない？ 質問自体が非常に微妙なニュアンスを持っていて，どれが正解なんていうのはないので他の人がプレイしているのを見て「うーむ，この人は実はこーゆー性格をしてるのか」なんて思ったりして……。

職業は全部で八つ。メイジ（魔法使い），バード（吟遊詩人），ファイター（戦士），ドルイド（ドルイド僧），ティンカー（かじ屋），パラディン（騎士），レンジャー（野伏），シェファード（羊飼い）だ。

各職業は八つの徳の一つと対応している。たとえばメイジは「誠実」，ファイターは「勇敢」という感じだ。ボクはバードだったので「慈悲」だった。

さて，いよいよゲーム・スタートなんだけど，注意してほしいのは各職業によってゲームの展開が変わってくるということだ。ブリタニアという国には八つの町があり，それぞれの徳に対応している。つまり職業の持つ徳に関係した町の近くからスタートすることになるんだ。

これこそ真のRPGだと思う。今までのパソコンRPGっていうと誰がプレイしても同じような展開しかなかったけれど，『ウルティマⅣ』ではマルチ・エンディングならぬマルチ・スターティング(？)とでも言うのだろうか？　これによって8種類ではあるけれど人によってちがったストーリーが楽しめるようになった。

バードであるボクはブリテインの町からスタート。すぐ近くにロード・ブリティッシュ王のブリタニア城もある。うーん，かなりラッキーなスタートかな？なんて思っていたら，アップルで『ウルティマⅣ』をやっている他のライターが近づいてきて「パラディンのほうが楽しっしゅよ」(誰だかスグにわかる）なんて言ってきた。

町と城に入って片っぱしから人々に話しかけていったけど，あんまりいい情報は得られなかった。よし，とりあえずキャラクターを成長させるために外をうろついてくるかな。



ジプシー占いは，この8枚のカードによって行なわれる。出題される質問の答えはたった二つの中から選ばなければならない。しかも，どちらが正解というわけでもないのだ。自分に素直に答えていくのがベストだろう



◀バード（吟遊詩人）のスタート地点はブリテインの町のすぐ上からだ。まずは町か城に入って情報を得ていくことからはじめよう。このゲームは戦闘ではなく会話によって進行していくということを忘れずに！



◀城の中には隠し部屋なんかもある。壁のパターンが少しちがうのでスグにわかるだろう。そこには宝箱がたくさん置いてあり，中身はGOLDがっ！　しかし他人の物を盗むというのは当然悪いことだね。聖者を目指す人がそんなことをしちゃダメだよ



◀ブリタニア城の2階にはロード・ブリティッシュ王がいる。彼はキミの体の状態が悪いと治してくれるし，いくつかの情報も持っている。とりあえずは「八つの徳」について聞いておこう



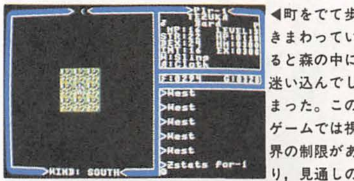
◀ブリタニア城内には宮廷予言者ホークウインドも住んでいる。彼はキミの旅についての重要なことを教えてくれる。ゲームがある程度進んだと思ったら迷わずここへ来たほうがいい。キミがまちがった方向に進んでいるのなら，きっと助言を与えてくれるはずだ



◀いくら平和な世の中とはいっても困っている人はいるものだ。スプライトと名乗る彼女はブリテインの町にいる貧しい乞食(こじき)。キミに「慈悲の心」があるならばどうする？



◀町には武器店やヨロイ店の他にも食料店や宿屋などもある。厳しい旅なので，それなりの装備は必ず必要



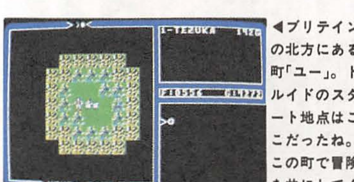
◀町をでて歩きまわっていると森の中に迷い込んでしまった。このゲームでは視界の制限があり，見通しの悪い森などでは写真のように周りを見渡すことさえできなくなってしまう。付属の布マップを見ながら少しずつチェックしていこう



◀敵と出会うと画面は戦闘モードになる。相手の善悪を判断して戦うようにしないと聖者にはなれない。自分だけのモンスター・マニュアルを作ってしまうのもいい方法だ



◀歩きまわって見つけた神殿。しかし，ルーンを持っていないため中には入れない。ここで得た「ルーン」という単語。これを誰かに聞けば新しい情報がもらえるかも！この他にも人々の会話に重要なキーワードともなる単語が入っていることもあるので忘れずにメモっておこう



◀ブリテインの北方にある町「ユー」。ドルイドのスタート地点はここだったね。この町で冒険を共にしてくれる仲間が見つかるだろうか？

戦えばいいってもんじゃない

外を歩きまわっていると，いたいたオークだ。この辺はかなり平和らしく，たいした敵もでてこないので楽に戦えそうだ。

て，画面は一変して戦闘モードに。これは半リアルタイムという感じで，各キャラクター(敵を含む)が順番に移動や攻撃をくり返していくっていくタイプだ。クリスタルソフトの『ファンタジアン』がこのモードを取り入れているので，そっちを知っている人は簡単に理解してもらえるだろう。

バシバシと戦う→勝ち！→宝箱見つけ→GOLDが入ってた→マンモスラッチー♥→くり返し。これは一般的なパソコンRPGのレベルアップ，およびGOLD稼ぎの公式だけど，残念ながら『ウルティマⅣ』では，これが当てはまらない。だって善悪の区別なく殺りくをくり返していたんじゃアバタール（聖者）なんかにはなれっこないもんね。

それでは，どうやって善悪の区別をつけるのか？　これはもうマニュアルをよく読んでもらうしかない。GOLDや経験値に目がくらんで不用な戦闘をするキャラクターには聖者への道は開かれない。

To be continued

とにかく良くできたゲームだというのがボクの正直な感想だ。今回は大学のテスト直前ということで，あまりプレイできなかったので導入部を多少くわしく書いてみた。ぜひ感想を聞かせてほしい。

作者のロード・ブリティッシュ氏がプレイしても10日はかかると言われているほど，むずかしく時間のかかるゲームらしい。さてさて一体何十日かかることやら……。来月は仲間を何人か見つけて，さらに聖者への道の謎を解明していきたいと思う。

★ウルティマⅣの問い合わせ先：〠102 東京都千代田区九段北4-1-3
ポニー ポニカ事業部「マイコンBASICマガジン」係

GALL FORCE
ETERNAL STORY





ガルフォース
「創世の序曲」
スキャップトラスト

対応機種：PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
X1シリーズ
FM-7/77シリーズ
価　格：7,800円

Written by 手塚一郎

ストーリー

「ソルノイド」。それは今の世界の女性だけで構成された種族。

「パラノイド」。彼らは液体状の生物である。

この二つの種族は絶えず争っていた。いつの頃から争っていたのかわからないほど昔のことだ。

そして今，衛星カオスを守るために出撃した旗艦アコンカグヤと宇宙遠征大艦隊の前に現れたパラノイド軍との間にその戦いはくり広げられていた。しかし，一見すると有利ではあるが戦況は確実に不利に…。

巡洋艦スターボウルの副艦長エルザはいち早くこれに気づき，攻撃命令を無視して脱出することを決意，乗員に脱出用小型宇宙巡恒艦スターリーフへの召集をかけた。

集まったのはエルザの他にラビィ，ラミィ，パティ，ポニー，キャティ，ルフィの6人。全員でたった7人。これだけの人数でカオスを死守しなければならない。

光速ドライブに入ったスターリーフの後方では逃げなかった仲間たちが宇宙の塵（ちり）となって消えていく……。

スターリーフの中では，すでにスタードされたソルノイドとパラノイド間の巨大な計画に巻き込まれているとも知らない7人の少女たちに，一時のやすらぎがおとずれていた。

ガルフォースのAVG登場！

ガルフォースっていうのはアニメーションで今までにも2度ほどゲーム化されたことがある。ところがどちらもシューティング・ゲームだったので原作のファンの中には少々ガッカリした人もいたんじゃないかナ？

で，今月紹介するガルフォースは，なんとAVG（アドベンチャー・ゲーム）。だからゲームは原作のストーリーに沿って展開していく。スキャップトラストの第2弾，

第3弾と続くガルフォースのゲーム「虹のかなたに……」(アクション・ゲーム),「怒濤のカオス」(RPG)を楽しく遊ぶためにも，ここでガルフォースのストーリーを知っておくといいかもしれないね。

ガルフォースのことならおまかせ！っていう人にもウレシイお知らせ。なんとこのゲームに使われているグラフィックの中には，50枚ほど原作者＝園田健一，柿沼秀樹両氏による書きおろしのオリジナル・グラフィックが含まれているらしいんだ。このゲームでしか見られない画面があるのだから，ガルフォース・ファンには見逃せないゾ！

ガルフォースで遊んでみたら…

ガルフォースは今，流行（？）しているコマンド選択式のAVGだ。面倒な言葉捜しをしなくていいっていうのは，本当にいいことだと思う。

ボクはあまりAVGをプレイしない。なぜかというと言葉捜しがイヤだからだ。その点ガルフォースは，とても遊びやすくできていて好感が持てる。妙なハマリもないしね……。

つぎにガルフォースの欠点(？)について少し書いておこう。まぁ，欠点というか，これはワザとやっていることなんだけど，セーブがしたいときにできないんだ。第一セーブというコマンドがない。それじゃ，どうやってセーブするのか？　なんと，ゲームがある程度進むと自動的にセーブされてしまうのである。

この手法は何も悪いとは思わない。なぜならセーブできたということは，それ以前にハマッていないということをコンピュータが教えてくれるようなものだからだ。うーん，正直なところむずかしい問題だ。

楽しめることが一番！

このように，ガルフォースはとにかくユーザーに楽しんでもらおうという意図のもとに作られていることがわかる。妙なハマリを作らずに，ストーリーを純粋に楽しませようとしている。

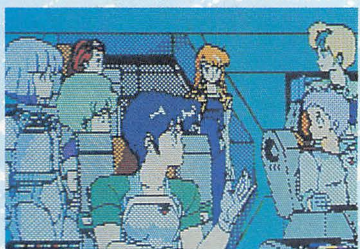
これからのAVG（なにもAVGに限らずゲーム全体に言えることだけど）は，こういうタイプが主流になるんじゃないかと思う。

簡単すぎるゲームというのも問題あるかもしれないけど，解けなくて遊ばなくなってしまうゲームが増えるよりはいいだろう（ボクはプレイしはじめて2時間で終わってしまった……)。

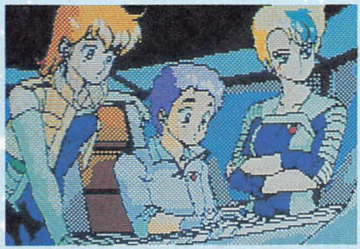
スキャップトラストさん，これからもいいゲームを作ってくださいね。期待してます。



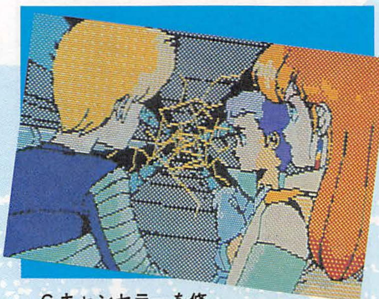
ルルルルルル……けたたましく鳴り響く非常警報装置で目をさます少女。彼女がこのガルフォースの主人公であるラビィだ。



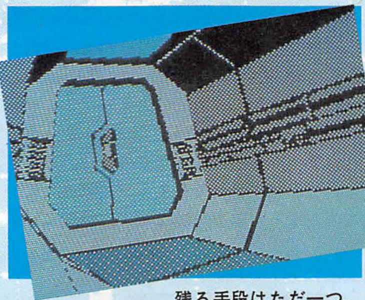
スターリーフのデッキにはもう全員集合していた。光速圏の重圧に耐えきれずに光子エネルギー反応炉が吹きとんでしまったらしい。



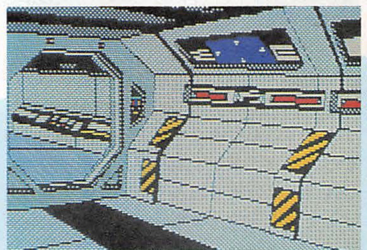
エルザの指示を受けたラビィとルフィはポニーの補佐をするべくスターリーフのマザー・コンピュータOX11へと向かった。そして，そこでGキャンセラーの危機を知ったのである。

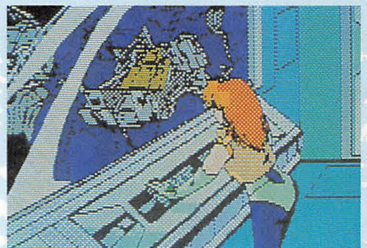


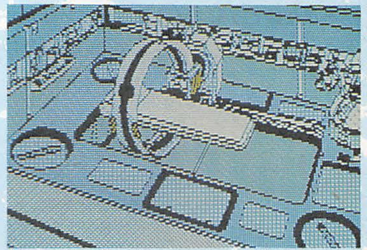
Gキャンセラーを修理しなければ，スターリーフは爆発してしまう。動力室へと向かう3人だったが，通路は激しいスパークのため通ることができない。



残る手段はただ一つ。ハッチから艦外にでてGキャンセラー・ルームへと行く方法だけだ。しかし，ここでいくつかのアイテムが必要になる。艦内を歩きまわって必要な物を集めよう。

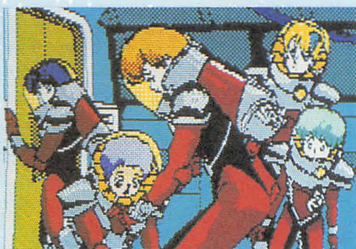




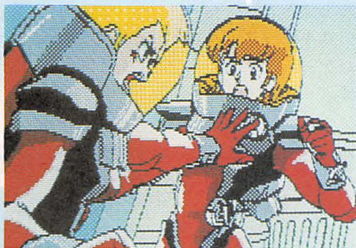




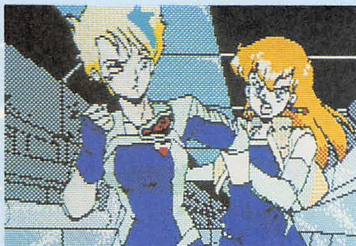
艦内にはデッキやラビィの部屋の他に武器庫，格納庫，医療室，コンピュータ室などがある。



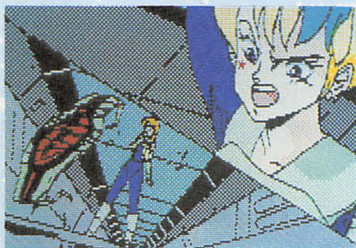
必要なアイテムがそろったらハッチを開けて艦外へ。しかし，そこで見たのは敵の戦闘機だった。いや単なる戦闘機ではない。特殊部隊だ。なぜ，こんなところにヤツらが？



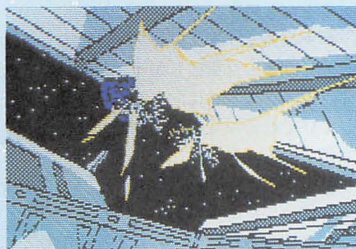
なんでこんな近くに来るまで気がつかなかったんだ！激怒するルフィ。気性の激しいルフィは任務を忘れて格納庫のブロンディへと向かうのだった。



あなたはどうしてそう勝手なことばかりするの？ ルフィを追うラビィ。あなたのわがままで，いったい何人の人が死んだと思っているの？



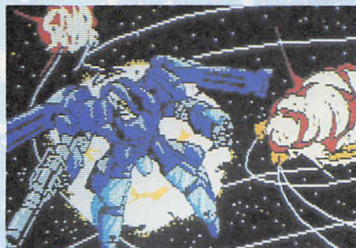
ルフィの胸についているペンダント――撃墜天使（ショット・ダウン・エンジェル）とも呼ばれる彼女に贈られた勲章を床にたたきつけるルフィ。こんなものが欲しくてパラノイドと戦ってるんじゃねぇ！



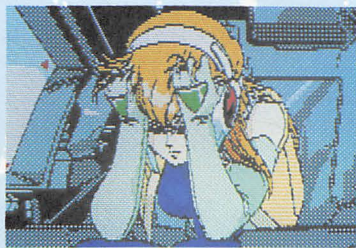
すでに宇宙へ飛び立ってしまったルフィを追うためにブロンディで発進するラビィ。ルフィのペンダントを握りしめ，ルフィを傷つけてしまったことを後悔した。



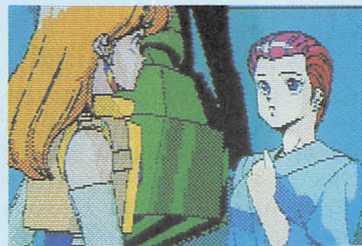




パラノイド特殊部隊との戦闘だ。選択できるコマンドには「見る」「攻撃」「回避」「話す」「戻る」の五つがある。このゲームの第一のハマリ場所がここで，まちがったコマンドを選択しようものなら，たちまちハチの巣にされてしまうゾ。敵は大勢いるのだから無謀な行動はせず，慎重にいこう。



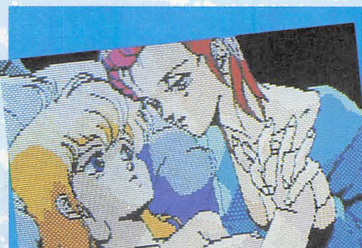
Gキャンセラーの修復が終了し，光速ドライブに入ったスターリーフ。ラビィは何とか帰艦できたもののルフィは……。



何も手につかないラビィは格納庫でブロンディの整備をしていた。そこに姿を現したのはエルザ。失意のラビィを自分の部屋へと誘うのだが……。



とっておきのワインがあるのよ。何のためにラビィを誘ったのか。あくまでも本心を隠したままエルザはラビィに近づいていく。



誰にも聞かれることなく，あなたと2人きりで話したかったの。報告しておきたい極秘の話を……。ついに本心を明かしはじめたエルザ。そこでGキャンセラーの故障は誰かの意図的なものではないかと聞かされて，ラビィは愕然（がくぜん）とするのだった。これまでに起こった，いくつかの不審なできごと。バラバラだった何本もの線が今，まさに1本の線になろうとしていた。

と，こんな具合にストーリーが進行していくんだけど，残念なことに誌上で紹介できるのはここまで，敵対しているはずのソルノイドとパラノイドが企む一大プロジェクト……これをぜひとも自分の目で確かめてほしい。それではスキャップトラストの次回作「ガルフォース・虹の彼方に……」でまた会おう。

★ガルフォースの問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1 スキャップトラスト「マイコンBASICマガジン」係



メタルギア

©コナミ

対応機種：MSX2専用
価　　格：5,800円
Written by TOMMY

STORY

19××年，つぎなる世界大戦の銃爪（ひきがね）ともなりうる局地戦が勃発する中で，平和の均衡を保つため，侵入工作のエキスパートたちによって結成された無国籍特殊作戦部隊「FOX　HOUND（きつね狩り）」。卓越した能力と不屈の精神によって，不可能に近い任務を遂行していく，いわば「現代の忍者」ともいえる集団である。

その中でも腕ききの工作員（FOX　HOUNDER）である，コードネーム「GREY　FOX」が消息を絶った。彼は南アフリカの奥地の秘密要塞「OUTER　HEAVEN」において恐るべき兵器が開発されたとの極秘情報の真偽を確かめるために派遣されていたのだ。彼が失敗するほどの厳重な警備がしかれているとなれば，秘密兵器「METAL　GEAR」の存在はまず疑いようがない。「FOX　HOUND」はすぐさまつぎの破壊工作員を選びだした。

しかし解せないことに，この困難な作戦を命じられたのは入隊したての新前兵士，コードネーム「SOLID　SNAKE」だった。

しかも「OUTER　HEAVEN」潜入時に手にしている装備は本部と連絡するための無線機しかない。武装するにも現地で調達する以外ないのだ。

「GREY　FOX」の生死は？ 噂（うわさ）の兵器「METAL　GEAR」とは？　はたして「SOLID　SNAKE」は破壊作戦を敢行し，無事帰還できるのだろうか？

ごあいさつ

はーい，ダライアス・エキストラバージョンのキーンベイオネットLを想像しただけでゾッとしてるTOMMYです。さて今回は，MSX２用新作超目玉の，コナミの「メタルギア」を前半のマップとともに紹介しちゃいましょう。

暑さでイカレかけたアタマを蘇（よみがえ）らせる，夏休みにはピッタリの傑作でございますからねっ。

作戦は「潜入」にはじまる

そんなワケで南アフリカはガルツバーグ（架空の地名でしょう）付近の要塞「OUTER　HEAVEN」に侵入した主人公ソリッド・スネーク。

しかし当然のことながら，まだ何も入手していないので頼れるのは己れの肉体と無線機から入る指令官ビッグボスの助言だけだ。銃器と弾薬があればスペース・キーで攻撃できるんだけど，今はMキーでパンチを繰りだす以外敵を倒す方法はない。しかも敵兵は誰でも銃で武装しているから，片っぱしからやっつけるのはちと荷が重いのだ。

そこで，最初のうちはひたすら物陰を走り抜け，敵の目に触れないように探索を続けるようにする。何しろ１人に見つかると画面上の全兵士ばかりか，他の部屋からも続々と警備兵がソリッド・スネークめがけて襲いかかってくるからね。どうしても見つかりそうなときは曲がり角に隠れてパンチ！　あくまでFOX　HOUNDERは隠密行動なのだ。



▲いよいよ「OUTER　HEAVEN」に潜入開始！　無線機モードで「きつね狩り」部隊総指令官ビッグボスから命令を受けているところだ。このモードで周波数を変えればいろいろな人物から情報をサポートしてもらえる

カードキーを入手せよ

「OUTER　HEAVEN」の各所に設けられた自動ドアは，それぞれ決まったナンバーを持っていて，対応する磁気カードキーを入手していないと開けることは不可能。要塞を動き回るにはこのキーを捜しだすのが先決なんだ。要塞を形成する三つのビルのうち，最初のビル１だけでも必要なカードは４種類。開くドアからしらみつぶしに部屋をチェックしていく必要があるぞ。

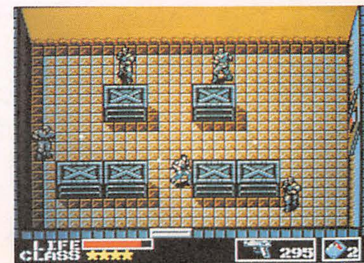
捕虜を助けて階級アップ！

グレイ・フォックスの消息を探る途中，さすが難攻不落の要塞だけあって，とっつかまって監禁されているマヌケなスパイたちに山ほど会うことになる。彼らの中には重要な情報を持っている者もいるから，とにかく助けてやるようにしよう。

とくにビッグボス以外と交信するための無線周波数を教えてくれる捕虜を救助しておかないとあとあとキツイよ。

それに５人助けるごとに階級が１ランクアップするのも見逃せない。最高星マーク四つまでアップできて，体力の上限や弾数，食料の保有数が増えるんだ。

ただし，誤って射殺すると１ランクダウンしてしまう！　ミスは許されないのだ。気をつけよう。

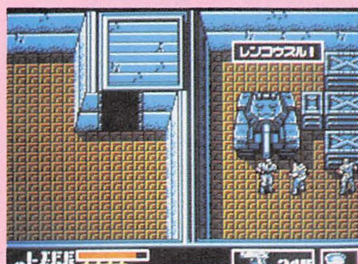


▲第１の特殊兵士「ボスハイドアーミー」。障害物を利用して攻撃してくる四人組で，全滅させるとサイレンサーが手に入る。落ちついて１人ずつ仕留めれば楽勝よ♥

■恐るべきどんでん返し■

アイテムを集め，要塞の奥深くに進むにつれ，さまざまなワナが主人公に降りかかる。毒ガス地帯，落とし穴，赤外線探知機に対人レーザー，それに高圧電流地帯など対スパイ用のトラップがあちこちに設置されているんだ。そして要所を守る特殊武装の兵士。彼らを打ち破り，グレイ・フォックスを救出し，最終ゾーンに近づいていく中で，次第にこの作戦の全貌（ぜんぼう）が明らかになってゆく。緊迫する潜入行の末，ソリッド・スネークが見たものは…！

あっと驚くラストがキミを待っている。さっすがコナミ。あんた　は　えらい！



▲しまった！　まんまと敵兵に捕まってしまった。装備していた武器やアイテム類はすべて没収され，独房へ放り込まれてしまう。でもね，これも作戦のうちなのだ


▲屋上から今まさに飛び立とうとしている対地攻撃ヘリ「ハインドD」。機銃を4連射してくるけど，うまく側面につけば攻撃されないのだ。グレネードランチャーで破壊しよう



▲ビル2の入口は厳しい検門が行われている。さすがにここまで派手に戦車やらヘリやらを破壊すれば潜入はバレバレだわな。さて，どうやってここをくぐり抜けるか？



▲消息を絶っていたグレイ・フォックスの監禁されている独房に侵入成功！　彼を助けると新兵器メタルギアの正体が明らかにされる。何としても破壊しなければ……


▲屋上より中庭へとパラシュートで降下するソリッド・スネーク。これ以外の方法で中庭に潜り込むのは不可能なんだ。何か重要な秘密がありそうだね

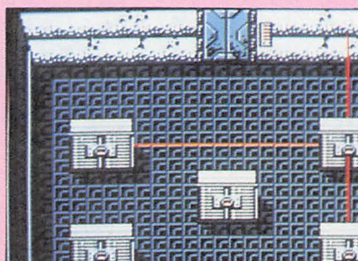

▲ビル2内部には用水溝がめぐらされていて，より複雑な作りになっている。水中から攻撃はできないのに，発見されるとパカパカ撃たれるから注意。見つからないようにね

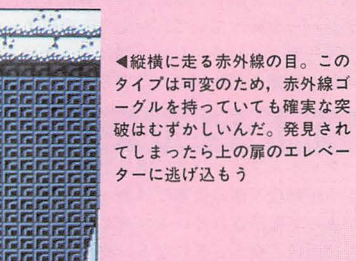

▲獄舎の番人にしてショット・ガンの名手「ショットガンナー」。「この牢獄から脱出できた者はいない！」とうそぶくのもうなづけるくらい散弾の連射は手ごわいぞ


▲ビル1を抜け，ビル2に向かう途中の砂漠で執拗に砲撃してくる重戦車がついに姿を現した。2連装の機銃と主砲の攻撃は実にコワイ。後退したスキに地雷をセット


▲強敵ブルタンク登場！　ただジワジワと近づいてくるだけなんだけど何しろしぶといので，素早くグレネードをたたき込まないと押しつぶされちゃう。ビル2最初の難関だ


▲2Fを警備する特殊兵士「マシンガンキッド」。X座標をこちらに合わせて素早く移動し，マシンガンをたて続けにぶっぱなす難敵だ。ダメージ覚悟で接近戦にもち込め！


◀縦横に走る赤外線の目。このタイプは可変のため，赤外線ゴーグルを持っていても確実な突破はむずかしいんだ。発見されてしまったら上の扉のエレベーターに逃げ込もう



アイテムは必ず入手せよ！



タバコ
最初から持ってる謎のラッキーストライク。まあ，一服すると落ちつくものだ。



カード
1から8までのナンバーのついたカードキー。全部集めないとクリアできないよ。



レーション
非常用食料。使うと1個につき一度体力をフルに回復できる必須アイテムだ。



双眼鏡
上下左右の部屋のようすを見ることができる。ただし壁の向こうはムリ。



ガスマスク
その名のとおり毒ガスを防ぐ。各所にある毒ガス地帯はこれがないと大ダメージだ。



ダンボール
別に引越しする訳じゃなくて，これに入っていると動かない限り敵に見つからないのだ。



ボムブラストスーツ
爆弾処理用の防護服で，ビル1屋上のウインド・バリアを突破するのに不可欠。



赤外線ゴーグル
通常見ることのできない赤外線網も，これさえあればバッチリ見えるので安心。



ボディアーマー
これを着用すると敵および敵弾から受けるダメージが半減される。効果のない敵もある。



地雷探知機
踏むと痛い打撃を受けるあの地雷も，見えてしまえば全然コワクないのだ。



パラシュート
屋上から中庭に降下するのに絶対必要なアイテム。ないと墜落死してしまう。



ユニフォーム
敵軍の制服のため，これを着ていれば簡単に検門を通過できる。でも普段は撃たれる。



フラッシュライト
暗い地下道をこれなしで歩こうとするのは無謀というもの。落とし穴だらけなのです。



アンテナ
ビル2に張りめぐらされた妨害電波用のブースターで，再び通信が可能になる。



コンパス
ジェニファーに用意してもらえる品で，ビル3への砂漠縦断に必要だ。



解毒剤
砂漠に棲むサソリの毒を消すことができる。これがないと体力がどんどん減るぞ。



酸素ボンベ
ビル2の用水溝の深い部分をノーダメージで進める。レーションさえあればいらないけど。



発信機
いつの間にやら手に入ってる変なアイテム。これを持ってると何かが変わる！

敵要塞の武器を使いこなせ



ハンドガン（ベレッタM92F）
素手に比べて，これがあると戦闘能力が格段にアップする。一般兵士なら一撃で倒せる威力をもつけど，サイレンサーを装着していないうちは銃声を聞きつけられてしまうので，発見されたとき以外に使うのは避けたほうがいい。



サブマシンガン（イングラムMAC-11）
ショット・ボタン（スペース・キー）を押しっ放しにするだけで扇状に弾丸を連射できる。大軍に囲まれたときや，物陰から斜めに撃つのに有利な武器だ。ただし弾薬の減りが早いのが難点。これにもサイレンサーをつけることができるぞ。



グレネード・ランチャー（M79）
手りゅう弾を2連射できる武器。弾が放物線を描いて飛んでいくので壁の向こう側の敵を倒すのに便利だ。だけどさすがに手りゅう弾にサイレンサーは効かないから，使用すると警戒モードになってしまう。ハインドDとブルタンクに必要だぞ。



ロケット・ランチャー（RPG7V）
砲弾を発射できる強力な武器で，これはレジスタンスの女スパイ「ジェニファー」が用意してくれる。一見戦車などに有効そうだけど実は対人用兵器なので，2人組の鉄人「アーノルド」を倒すときと，あと1回くらいしか使うことがない。サイレンサー装着不可。



リモコンミサイル
発射後，障害物に当たらないよう自由にコントロールできるので，高圧電流地帯の電源を破壊するときや，ダメージを受けずに「ショットガンナー」や「マシンガンキッド」を倒すのに便利だ。ただし，やはり音は消せないから通常は使わないほうがいい。

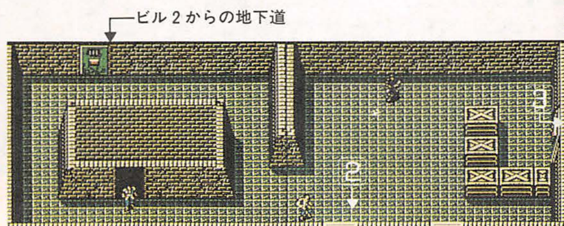


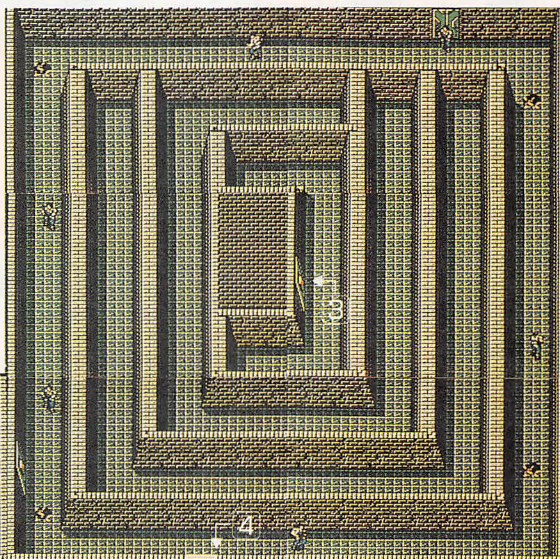
プラスチック爆弾
パンチすると音のちがうカベに仕掛ければ，そこを破壊することのできる重要アイテム。常に最大保持数をキープしておかないと入れない部屋などあるので気をつけよう。さらに，ラストシーンでは絶対に欠かせないモノなのだ。



サイレンサー
ハンドガンとサブマシンガンを消音してくれる。これさえあれば攻撃しても敵に気づかれないので，ようやく対等に戦えるようになるんだ。手に入れるにはビル1の3階にいる4人組「ボスハイドアーミー」を全滅させろ！

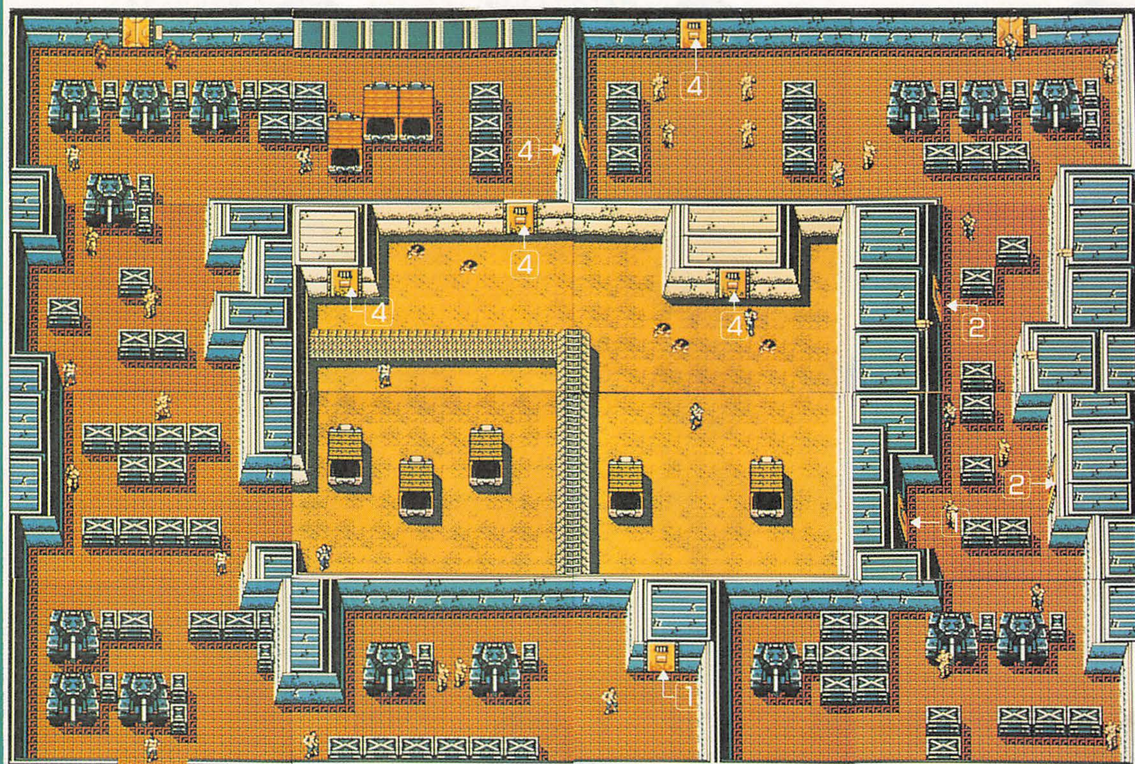
B 1



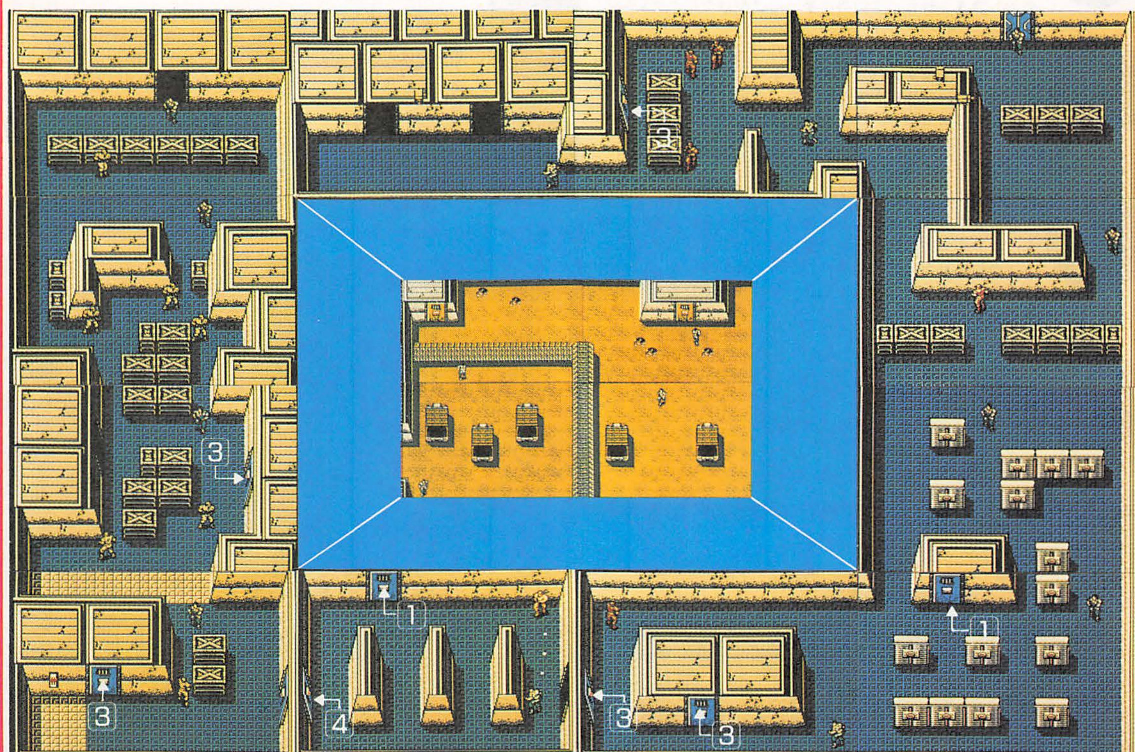


※マップ中の数字は，ドアを開けることのできるカードのナンバーです。

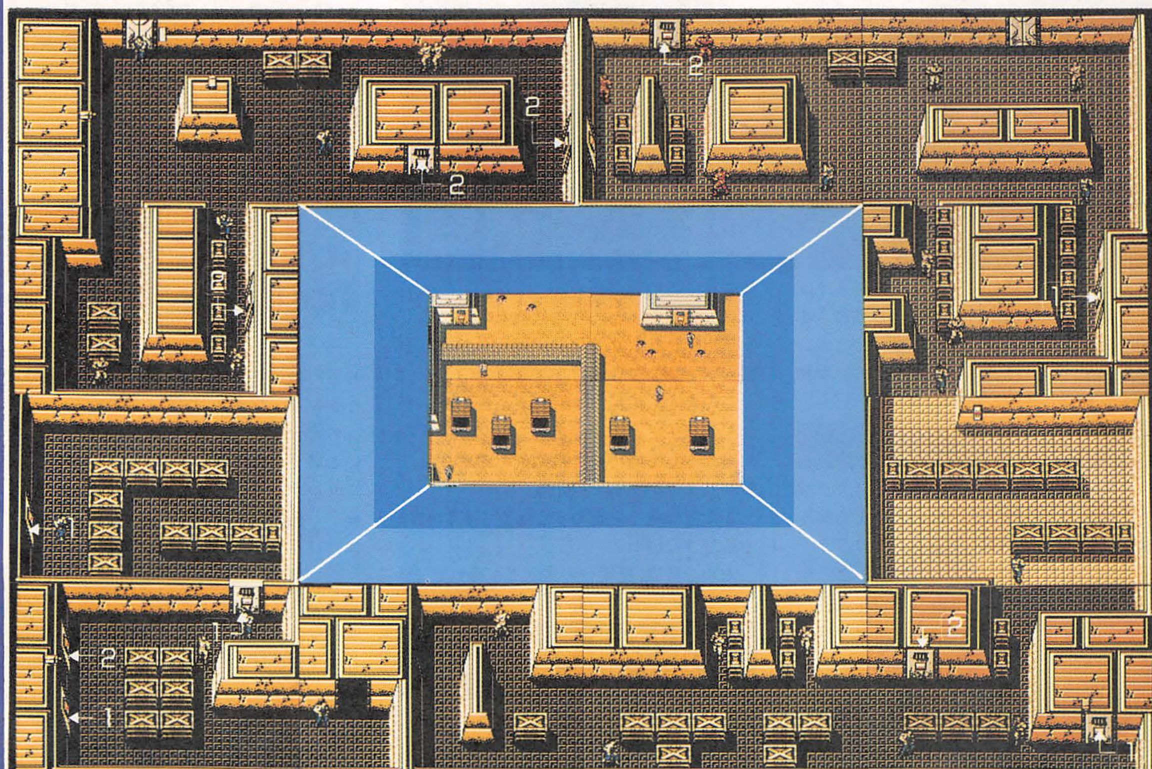
1 F



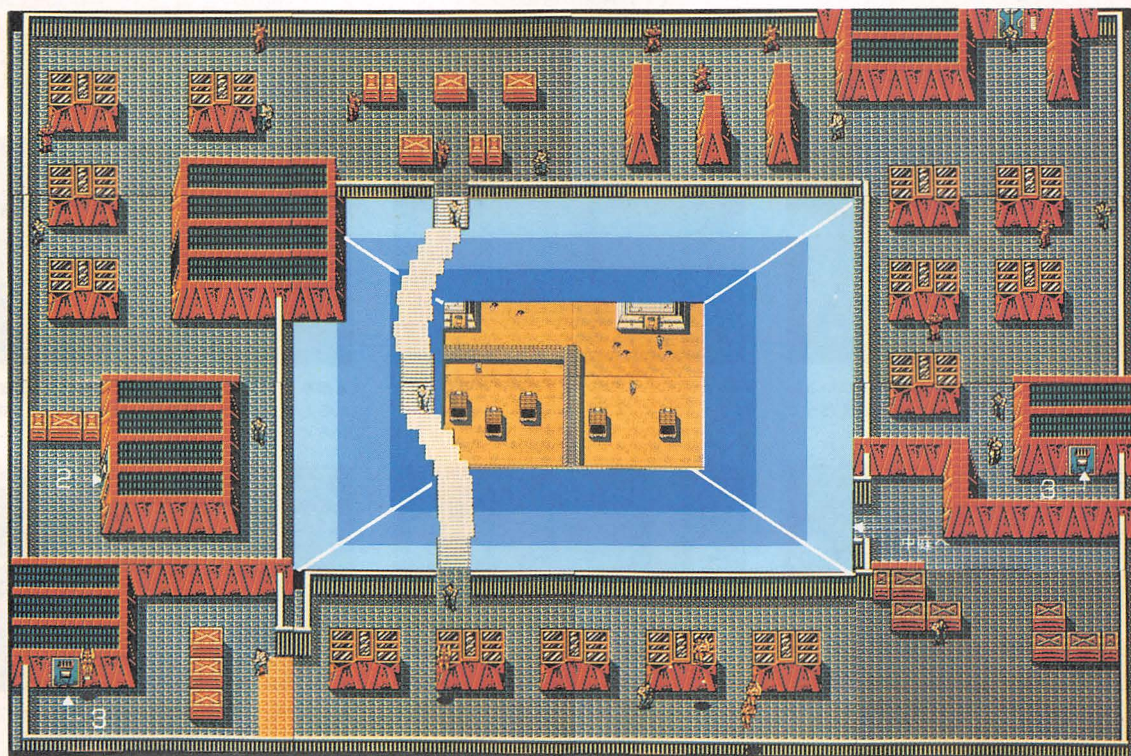
2 F



3 F



屋上



※メタルギアの問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱

デジタル・デビル物語 女神転生

デジタルデビル物語
女神転生
日本テレネット

対応機種：PC-8801SRシリーズ
FM77AV
X1シリーズ
MSX（6,800円）
価　格：7,800円

Written by 清水　毅

みなさん，元気してますか？　レスキュー隊隊員No.1の清水　毅です。とうとう本誌の記事まで手を伸ばしてしまった。というわけで，今月は日本テレネットの『女神転生』をレビューします。

STORY

中島朱実，高校三年生。天才プログラマーの異名をとる好青年の彼に想いを寄せる女生徒は多かったが，当の本人にはどうでもいいことだった。しかし，それがきっかけで番長になじられ，さらにその反動は，中島に悪魔を呼びだすプログラムをも作らせてしまう。

プログラムを完成させた中島は，悪魔である「魔神ロキ」を呼びだした。「魔神ロキ」は，中島に力と権力を与える代償として，女の犠牲(いけにえ)を要求する。不幸にも，転校生の白鷺弓子が選ばれた。弓子は芯の通ったかつ日本的な美少女である。

弓子が悪魔にとり込まれる瞬間，天の助けとも言うべき現象が彼女に起こった。

弓子の体内にもう1人の彼女ともいえる前世の姿，「女神イザナミ」が宿ったのだ。

イザナミは必死にロキに抵抗し，さすがの魔神もその力を弱めた。しかし，弓子が我にもどったとき，ロキは彼女の体に魔力を込め，クリスタル化し，彼女をさらって魔界へと消えていった。

このあと，中島はイザナミに自分がイザナギの転生であることを知らされ，弓子の救出，そして魔神ロキの倒伐を命じられ，魔剣ヒノカグツチを授かる。

この危機をくい止めることができるのは，中島だけなのか？

未知の世界，魔界への旅立ちが今はじまる。

MAPの複雑なガントレットだぁ！

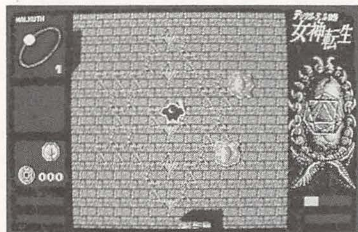
アクションRPGのこのゲーム，雰囲気は，ビデオゲーム『ガントレット』そのもの。中島は，さしづめ「エルフ」といったところかな？

善の次元(オツ・キイム)，悪の次元（クリフォート），深淵の次元（ダート）の三つの次元より形成されるこの世界は，全20ステージ（セフィラーと呼ばれる）。そして1ステージは8のフロアから構成され，160のフロアが存在している。おまけに，フロア内にはワープがあったりして，気分はパラレル・ワールド！

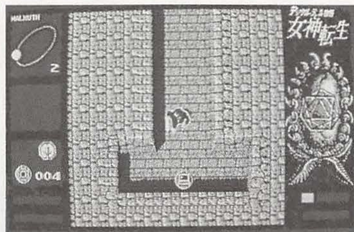
ステージのつながりを把握(はあく)しないとアッという間にハマッてしまうから，こりゃマッピングしたほうがいいね。そうそう，悪の次元に行くには中島1人だけでは行けなくて，忠実なる下僕（しもべ)「ケルベロス」が必要だ。STAGE3にいるから早めに助けだしておこう。コイツは頼りになるぞ！　アイテムをケルベロスに合わせて呼びだすと，一定時間無敵になって敵キャラをムシャムシャ食べてくれるんだ。強い敵キャラがいるフロアはケルベロスにおまかせあれ。

アイテムがポイントだ！

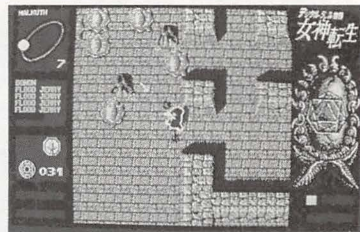
プレイしていると，フロア内に点在するアイテムが目につく。アイテムは全部で26種類，武器が全部で3種類（コンビネーションによって9種類にわけられる)と，とても豊富だ。中でもよく目につくのが，和同開宝によく似た魔界のお金「魔貨」。マニ



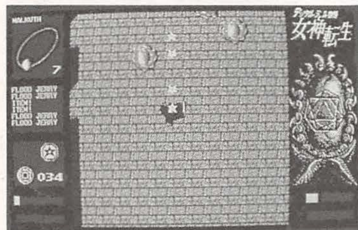
▲これがスタート地点。魔方陣の中央にいるのが中島だ。とりあえずフロア内を歩きまわってみよう



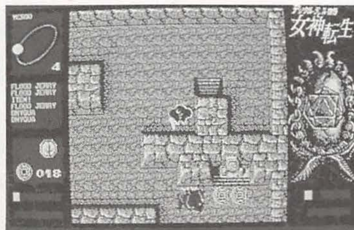
▲ゲームに不可欠のハンドヘルド・コンピュータ。これがないと何にもできない



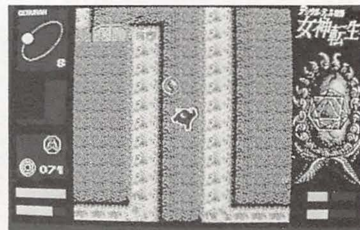
▲敵キャラの大群だ。まだ中島は弱いから囲まれるとすぐやられてしまう。斜め撃ちで切り抜けろ！



▲これは武器の一つ手裏剣。飛距離が長く，連射速度もナカナカで使えるゾ



▲フロアをつなぐ階段からでてきた中島。右下に見えるのは祭壇。イザナミ神が待っている…



▲これは賢者の石というアイテム。中島のパワー・マックスをあげる唯一のアイテムだ

ュアルには，ひたすら貯えよ！なんて書いてあるだけで使い道がよくわからない。

だけど確実に必要で，実は途中で「魔貨」を用いて買い物ができるのだ。相手は，中国商人の「ニィハオ」。攻撃してこないから，うっかり殺したりしないように。

それから，一部のアイテムを除いては，階段や秘密の通路，ワープゾーンなどを利用して今自分のいるフロアから一時移動しまたもどって来ると，アラ不思議。一度取ったはずのアイテムがすべて復活しているのだ。この方法で手持ちのアイテムを無限増殖しよう。とくに手裏剣，勾玉などの武器や鍵などは持ちすぎて損のないアイテムだね。

ビジュアル・シーンも盛りだくさん

ステージ間を移動したり，ワープゾーンや祭壇に入ると，とてもきれいなグラフィックが画面に表示され，プレイヤーのやる気をそそる。中でも祭壇のイザナミ神は必見だ。中島の情報レベルが上昇するに連れてゾンビ同然の姿から，徐々に美しい元の姿にもどって行く。

でも，ビジュアル・シーンに見とれてばかりもいられない。そのとき表示されているメッセージがこれまた重要でこのゲームを解く鍵となるものばかりだからメモを忘れるなよ！

おっとBGMモード

さすがはテレネット。今回の『女神転生』にもBGMモードは用意されているぞ！

やりかたは，タイトル画面表示中にⒸキーとⒹキーを同時に押すだけ。

すると画面には，ピラミッドの壁画にでもありそうなグラフィックが現れ，スペース・キーを押すたびに曲が奏でられる。合計13曲も入っていた。どの曲もFM音源を駆使したイイ曲ばかりで題名も付いている。

ユーザーにとってウレシイ付加機能だね。

最後に…

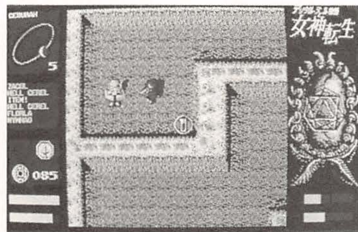
さすがはテレネット。グラフィックとBGMはなかなかのできで，ゲームとして結構気長に遊べるソフトとなっている。

しかし，敵キャラの動きに若干のアマさが感じられるのが残念でならない。プレイヤーが真横にいるのに攻撃してこないマヌケな敵では，存在価値がない。また，キャラが全体的に小さく迫力に欠けている気もする。

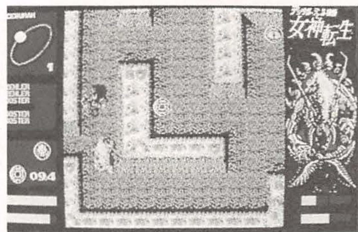
さすがテレネットのビジュアル・シーン

ビジュアル・シーンのグラフィックの数々。これに関しては説明の余地もないでしょう。テレネットはどうしてAVGを作らないのかなぁ。

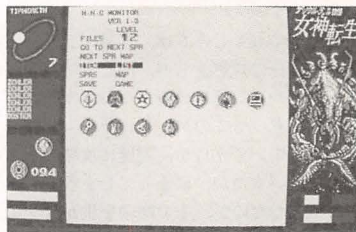




▲中国商人「ニィハオ」がいる。自分の所持する魔貨と相談してアイテムを買おう



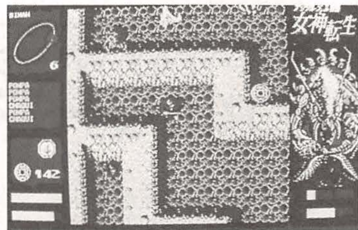
▲来たれ！ケルベロス。我身を守りたまえ。画面右のウインドウの変化に注目



▲ハンドヘルド・コンピュータのモニタ。アイテム・リストを選択すれば一目瞭然（りょうぜん）



▲中島，力尽きる。「サスケvsコマンダ」を想像してしまうのはボクだけではあるまい



▲おお，左下にいるのは，弓子，弓子じゃないか！でもオレは壁に囲まれていて・・・どうすれば



▲BGMモードの画面。神秘さを感じさせるとてもインパクトの強い画面だ。曲はどれもすばらしい

★女神転生の問い合わせ先：〒162 東京都新宿区東五軒町1-9 片岡ビル
日本テレネット「マイコンBASICマガジン」係



河野 光のナムコット情報局

—ベーマガ支局—

『ドラゴンスレイヤーⅣ』アフターケア

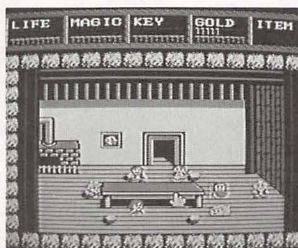


8月8日付，ナムコット情報局の時間です。みんな，先月ナムコットより発売した「ドラゴンスレイヤーⅣ」は，攻略できたかな。ナムコには毎日，質問の電話が殺到しています。

ゲームのおもしろさは，プログラマーとプレイヤーの知恵くらべ。同じ人間が作ったものだから，絶対に解けないわけがない。と私自身思ってこのゲームにチャレンジしたわけです。どうにか，完璧に攻略できましたが，いくつか，はまってしまうところがありましたので，その経験を生かしつつ，アドバイスをいくつか書いてみます。

★ドラゴンの壁画を中心に右上の入口がリルル面，右下の入口がポチ面，左上がゼムン面，左下がメイア面です。

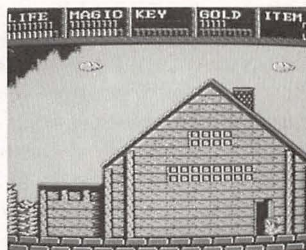
★まず，ポチが最初にクラウン捜し。ポイントは，大金の入っている宝箱の上のブロックが壊れること。宝箱を取ってジャンプすればOK。ただし，このとき，カギを五つ持っていないとだめだぞ。そして途中のSHOPでパワーナックルを買おう。



★つぎは，父のゼムンの番です。まず，地下迷宮の入口（迷路の左端）から，ひたすら右へ進み迷路の一番右端まで進み下へ行くと，サメの形をした面があります。そしてその宝箱を開けるとグローブが手に入ります。そしてグローブを装備してドラゴンの面の左端のブロックを動かしてゼムンの面へいざ出陣。

途中にドラゴンの上にある隠れSHOPでキースティックを買うと良いと思います。隠れSHOPは値段が安いのです。そして父ゼムンの面では，ロッドとマトックを手に入れよう。

★そしてつぎは，妹リルルの出番。マトックを装備して，リルル面の一番下にあるウイングを手に入れ，そして隠れSHOPでジャンプ・シューズを買えばOKだ。そしてお金をたくさん持ってシールドを手に入れよう。シールドは，やはり隠れSHOP（IN）にある。



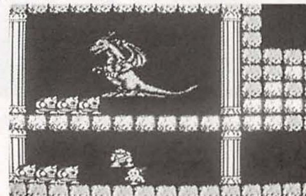
しかし，リルルの面ではなく，母メイアの面に行く途中に隠れている。ガンバッテ捜してみてください。

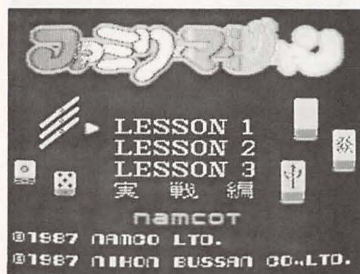
★最後のクラウン捜しは，母メイア。キースティック，ウイング，ロッドを装備してスタート。途中，下にボタンを押さないとくずれないブロックがあるので，これを捜すのがポイントです。

★そして，四つのクラウンがそろったら，弱い兄ロイアスの登場！クラウン，パワード・ブーツ，ジャンプ・シューズを装備して妹リルルの面へ行こう。そしてその面にあるセリナ姫の絵のところでクラウンを使うと，ワープ！

そして何回かワープするとドラゴンスレイヤーのあるところにワープできます。そしてドラゴンスレイヤーを手に入れたら，ドラゴンとの最後の戦いがはじまる。ドラゴンスレイヤーをセットして壁画の下へ行くと……。

まだ，ドラゴンスレイヤーを解き終わっていない君は，このアドバイスをよく理解することが大切だよ。しかし，シールドが捜せなくても，クリアできないことはないぞ!! ガンバッテ，チャレンジ!!





HOW TO マージャン「ファミリーマージャン」発売！

価格：3,900円

そしてつぎの新作は，前回発表した『デジタルデビル物語／女神転生』。と思ったら，なんと，その前に，8月11日に『ファミリーマージャン』が新発売されることになりました。それでまずは，このファミリーマージャンについて紹介します。

なんだ，またマージャン・ゲームかと思った君はあまい！ 今までのマージャン・ゲームは，マージャンを知っている人しか遊べなかった。それをナムコは，マージャ

ンを知らない人には，マージャンをおぼえてもらって遊んでもらおうと思ってこのHOW TO マージャン『ファミリーマージャン』を発売したのであります。

今まで，おとうさん，お兄さんだけの楽しみ？だったマージャンを今度は君もチャレンジできるぞ。

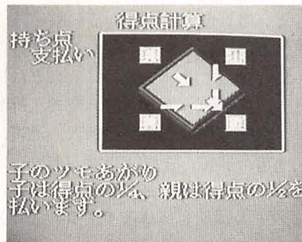
マージャンをまったく知らない人からプロ級の腕前のお父さんまで家族みんなで楽しめるファミリーマージャンは，日本全国にマージャン・ブームを巻き起こすかもしれない。

LESSON 1
1 麻雀の道具及び名称
2 牌の組み合わせ
3 サイコロでの親決め
4 ゲーム進行
5 終　了

マージャンをまったく知らない人は，レッスン1からスタート。麻雀の道具の名前，牌の組み合わせ，サイコロでの親決め，ゲームの進行などを説明します。

LESSON 2
1 ドラ牌について
2 得点計算
3 役の説明
4 練習問題
5 終　了

そしてつぎは，レッスン2へステップ。ここでは，ドラ牌についての説明，得点計算，役の説明，そして，ここまでどのくらい覚えたかのチェックのための練習問題ともりだくさんです。

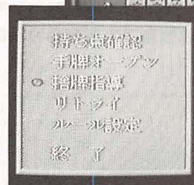


つぎにレッスン3へと進んで行きます。ここでは，実際に対局のプレイができます。コンピュータ相手に対局練習。しかし，困ったときには，オプション機能を使って練習を重ねましょう。

このオプション機能がすぐれものです。たとえば，どの牌を捨てたらいいのか，わからないときは捨牌指導をセレクトすると，コンピュータがアドバイスしてくれます。他に相手の牌をオープンにしたり，リトラ↗

↑イできるモードなどもあり，確実に君の実力をアップしてくれます。



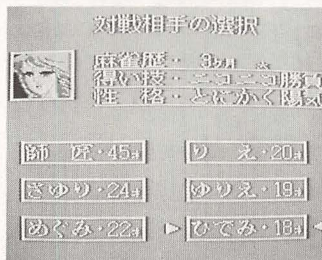


そして，マージャンをおぼえてしまったら，この実戦編で対戦だ。対戦相手は6人。最初は，弱い相手と対戦しよう。そして最後は，メチャ強い師匠が相手だ。

東一局
ツモ

麻雀の心得
1 ムリをしないこと。
2 待ち牌の範囲をしぼれ。
3 テン牌を急ぐな。
4 ポン、チーをしすぎるな。
5 安全牌を残す。
6 危険牌は早い目に。
7 下手なリーチはかけない。
8 おりること。

★対戦キャラクター

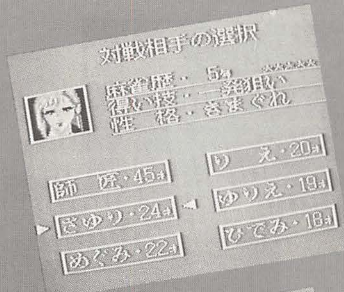


ひとみ：年令18才。麻雀歴3か月。性格：とにかく陽気，得意技：ニコニコ勝負。まずは彼女あたりからチャレンジ。



ゆりえ：年令19才。麻雀歴9か月。性格さびしがりや。得意技：単騎勝負，など個性豊かな美女がお相手します。









今までのマージャン・ゲームとは，一味も二味もちがう，マージャンを知らない人から，すべてのファミコン・ユーザーに送るナムコット・ファミリーシリーズ第4弾『ファミリーマージャン』をぜひプレイしてみてください。



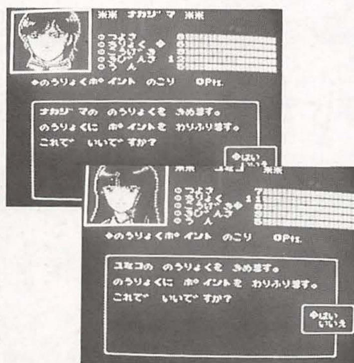
『女神転生』完成間近！

そして，9月上旬に『デジタルデビル物語／女神転生』が発売されます。このDDS（デジタルデビル・ストーリーの略称）は，小説およびアニメーション映画のゲーム化ですが，そのストーリーは，ゲーム独自にアレンジしたものです。

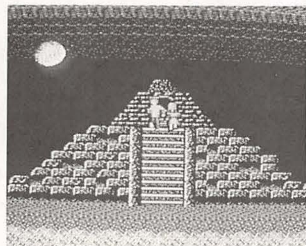
小説では，天才的プログラマー中島朱実がコンピュータを使って悪魔を呼びだし，そのデジタル化された悪魔ロキが，イザナミの転生である弓子をめぐって，中島と対決するというストーリー展開ですが，ゲームでは中島と弓子の2人が悪魔ロキとの宿命の対決をするストーリーを，3D画面のRPGで表現しています。

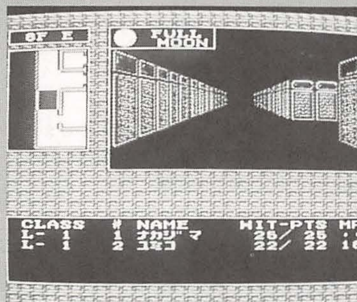
このゲームでは，いろいろなパラメータがあります。それらの数値は，かなり重要な意味がありますので，それを理解することがポイントです。

まず，ゲームのスタートに中島と弓子の性格付けを行ないます。強さ，知力，機敏さ，運などを好みに合わせて設定します。また経験値，生体マグネタイト，アイテムなどさまざまな要素がもり込まれたひさびさの本物のRPGの登場です。



このDDSは，六つのエリアで構成されていますので，各エリアを説明しましょう。





エリア1：ダイダロスの塔（8階建）

8階のミコンの町がゲームのスタート地点。この町で武器や防具を装備して魔王ミノタロスを倒します。

エリア2：天空の町ビエン

メデューサを倒し，町の機能を回復させると，3，4，6各エリアに自由に出入りができる。

エリア3：ヴァルハラ回廊

魔王ロキに支配されている。



エリア4：マズルカ回廊

魔王ヘカーテに支配されている。



エリア5：炎の腐海

魔王セトに支配されている。歩くだけで体力が消耗する。

エリア6：アンフィニ宮殿

ゲームの最終目的地。魔王ルシファーが支配するありとあらゆる罠（わな）が待ち受ける宮殿。

さまざまな武器，防具

レベルがあがるにつれて，より強力な武器に取りかえて戦うことが重要です。8種類のよろい，7種類のヘルメット等，7種類の盾，そして20種類の武器がある。これらをうまく使って戦おう。中島しか使えないもの，弓子しか使えないものなどがあるぞ。

また，このゲームは，中島，弓子以外にも仲間にできる悪魔がいる。ケルベロスや他の仲間をうまく使うことも大切だ。最高5人のパーティを組んで戦え。そして仲間どうし合体させてより強力な仲間を増やそう。

また，武器以外にも，魔法で戦う方法もある。そしてこの魔法がなんと35種類もあるのだ。念動波，火炎などの攻撃型魔法や，幻影，催眠などの攻撃補助，防御型，体力を回復などの治ゆ型など，今までのゲームでは考えられない多さである。

そして敵の数がなんと150種以上と考えられない多さだ。そして，この敵の強さが画面に表示される月によっても影響をされるというからすごい。敵にはそれぞれ種族があり，強さもさまざまだ。魔神，神獣，鬼神，幻魔，聖獣，精霊，獣人，地霊，妖精，悪霊，邪鬼，夜魔，鬼女，幽鬼など君はこのすべてに出会えるかな？

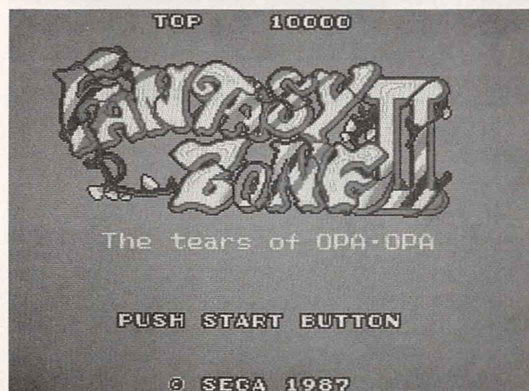
今，ナムコットがお送りする一大RPGゲーム『DDS／女神転生』は，新しいRPGゲームへの挑戦です。

★お知らせ★

マイコンBASICマガジン8月号のナムコット情報局にて，お知らせしました「スターウォーズ特別上映会」は，主催者ルーカス・フィルム社の都合により中止となりました。読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申しあげます。

株式会社ナムコ

セガSC/マークIII新作情報コーナー



ファンタジーゾーンII

©セガエンタープライゼス

マークIII専用

価格：5,500円

Written by 手塚 一郎

あのファンタジーゾーンがパワーアップして帰ってきたゾ！ しかもROMの容量は2メガ。つまり前作の2倍というすごさだゼ！ 今回のセガのコーナーは，この「ファンタジーゾーンII」を大紹介しよう。

ワープゾーンで行ったり来たり

基本的な操作は前作と同じだけどその他のフィーチャーが増えたり，パワーアップしたりしている。その一つがこの「ワープゾーン」だ。

各ラウンドにはいくつかの敵基地があり全部倒せば親玉の登場。これは今までどおりのパターンだけど，なんと一つのラウンドがいくつにもわかれていて，基地を倒すと現れるワープゾーンでその世界を行ったり来たりして全滅させなければならないんだ。

さらに，基地を全滅させたら出現する赤いワープゾーンを通って親玉と対決，勝てばつぎのラウンドへ……というふうに凝っている。

2メガROMならではの展開っていう感じだね。どのワープゾーンがどこへ通じているのかを知ることが上達のコツだといえるだろう。

今度はダメージ性だ

せっかくパワーアップさせてもスグにやられてしまうと悲しいよね。そこでファンタジーゾーンIIではパワー・メーターというパラメータを新しく作ったんだ。これなら1回や2回敵や弾に当たっても平気だ。誰でも楽しくゲームで遊べることを保証しよう。

ただし，前半が楽だからって後半もそうだと思ったら大きなまちがいだよ。後半のためにもパワーはなるべく節約しておいたほうがよさそうだ。

お金を集めてショッピング

敵をやっつけるとコインが出現，これを集めてショッピング。おやっ！今回はお札もあるゾ！ 敵を早く倒せば倒すほど，高い金額のお金が出現するゾ！

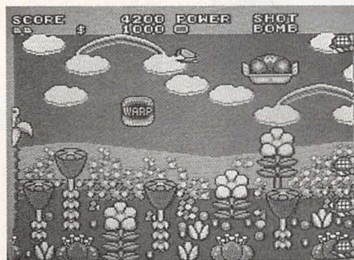
さて，ショップに入ってみると……。やっぱりパーツも増えている。エンジン関係が5種類，ショット関係はおなじみの「レーザー・ビーム」「ワイド・ビーム」「7ウェイ」の他にツイン・ショットの2倍の威力を持っている「ビッグ・ショット」や7ウェイの小型版「3ウェイ」，強力な火の玉を発射する「ファイヤー・ボール」などがある。



▲敵を倒すとやっぱりお金がもらえる。でも，今回は札も登場するぞ

ボム（爆弾）は前作のに加えて2倍の威力がある「ビッグ・ボム」とか「ツイン・ビッグ・ボムズ」なんていうのも！

そして目玉は，その他のスペシャル・パーツだ。前作はエキストラ・シップだけだったのに対して今回はパワー・メーターの長さを増やす「レッド・ボトル」，パワー・メーターを回復させる「ブルー・ボトル」，バリアを張る「シールド」，そして連射機能を持たせる「オート・ビーム」，さらにゲーム・オーバーになった場所から1回だけリプレイできる「コンティニュー」なんていうのも売っている。いやー，なかなか楽しませてくれそーだ。



◀基地を破壊するとワープゾーンが出現。ここを通って別のシーンへ移動しよう



▶同じラウンドでも，シーンが変われば景色も変わる。すべての基地を破壊してボスと対決するワープゾーンへ

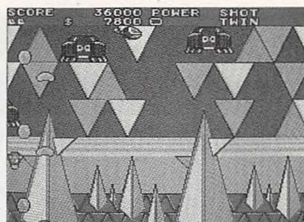


◀ショップによっていろいろなアイテムが増えた。シールドやコンティニューなんてのもあるぞ



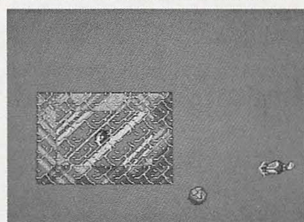
◀かわいいお花畑のラウンド1"PASTARIA"

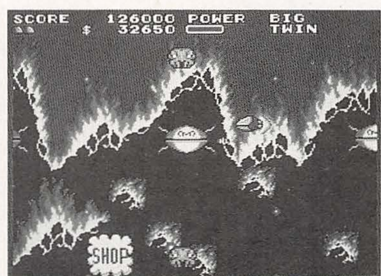

◀ラウンド1のボス。飛んでくる丸太をよけながら目をねらおう

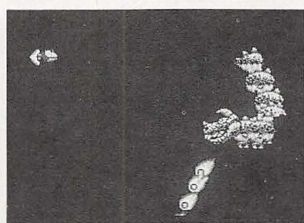

◀ラウンド2の"SARCAND"


◀ラウンド2のボスは、ダルマ落としの要領で下から順に破壊する


◀ラウンド3は流氷漂う"HIYARIKA"


◀ラウンド3のボスは氷のかたまり。攻撃すると徐々にヒビが入っていく

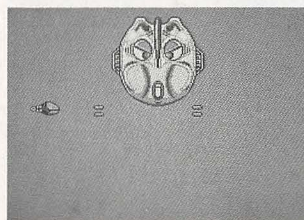



◀ボスキャラはドラゴン。口からは炎を連発ではいてくる

◀不気味な炎の世界の"BOWBOW"(ラウンド4)



◀ラウンド5は水の惑星"CHAPRUN"


◀なぜか、ひょうきんな顔のボスキャラ。体当たり攻撃をしてくる

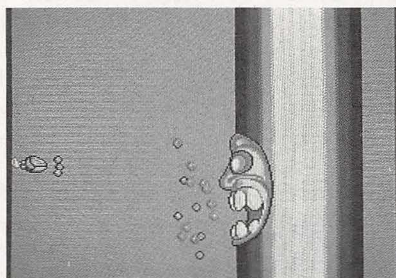


◀上下に伸縮するボスキャラ。1個1個がかなりカタイ

◀ラウンド6は雲の上の世界"FUWAREAK"



◀クラゲ(?)型の基地が点在するラウンド7"SBARDIAN"


◀最後のボスキャラ。ぐるぐる回転しながら口からパラパラと弾をまき散らしてくる

うわさのFM音源パックついに登場!

今回のセガ新作ソフト情報はどうだったかな? ファンタジーゾーンIIのすごさが少しでも伝わったらうれしいな。

さて，最後になってしまったけれど，セガさんからもうスグ発売される二つのハードを紹介しよう。一つはシューティング・ゲームに強い味方となる「連射ユニット」だ。対応機種はマークIIIとSG－1000II（SG－1000とSG－3000には対応しません）。価格は1500円ぐらいらしい。これさえあればハイスコアも楽勝だね。

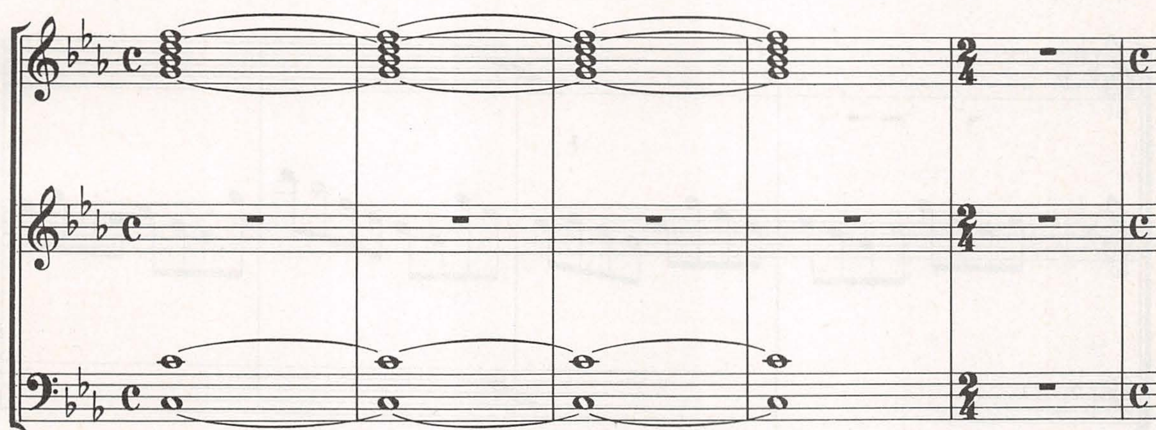
もう一つはお待ちかねの「FM音源パック」だ! ファミコンでもそうだけど，いくらマークIIIとはいえ音楽がアーケード・ゲームに比べたら今ひとつだったね。
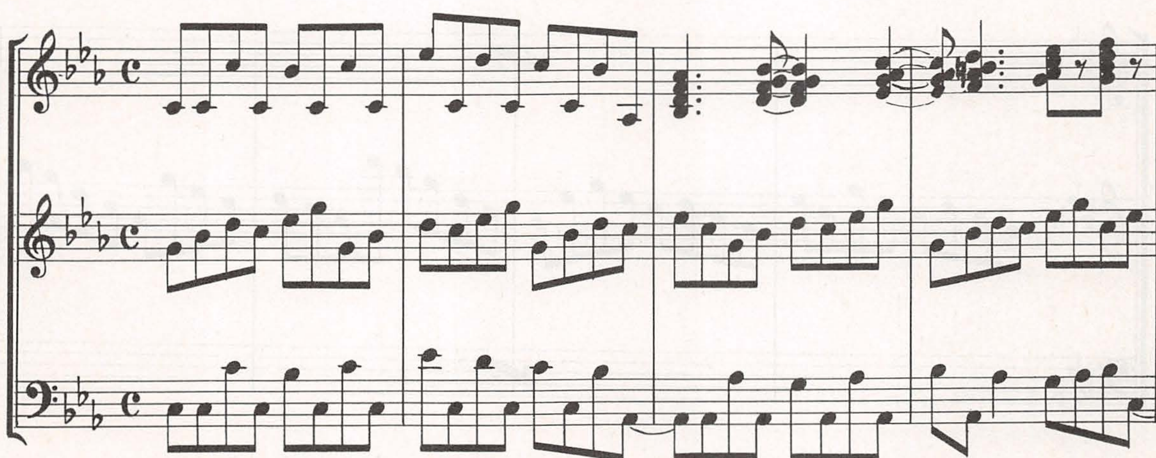
しかし，もうそんなことはなくなるゾ。現在対応しているソフトはファンタジーゾーンIIとアウトランの二つだけだけれど，これからのソフトもFM音源に対応させていくらしいので期待できそうだ。発売は9月末ごろ，価格はまだ未定。ノリのいいVGMが自分の家で聞けるようになるまでもうスグだ!
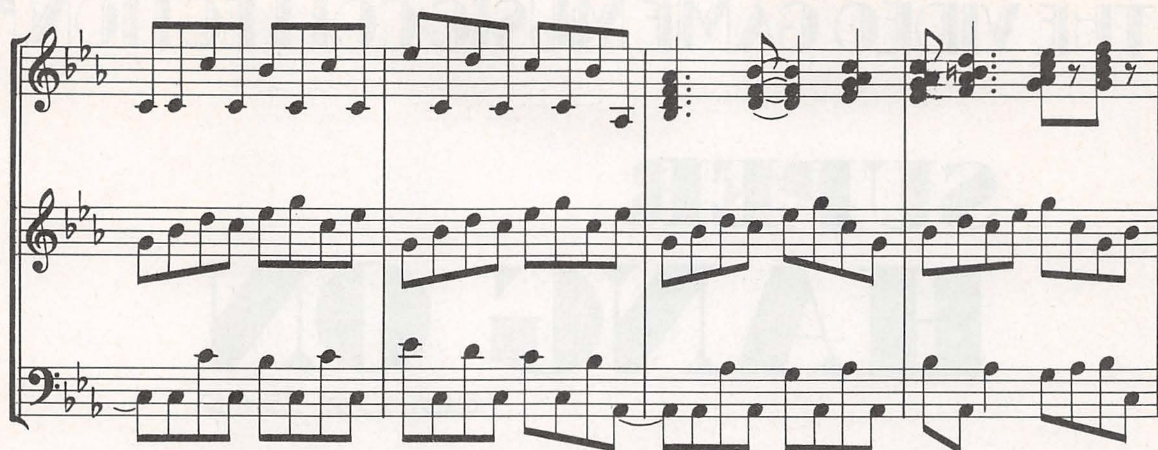
SUPER HANG ON
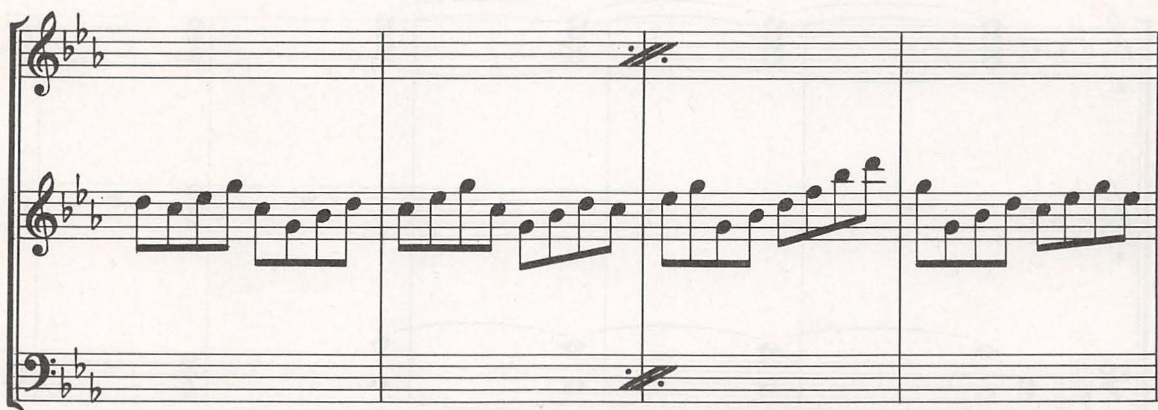
©セガ・エンタープライゼス

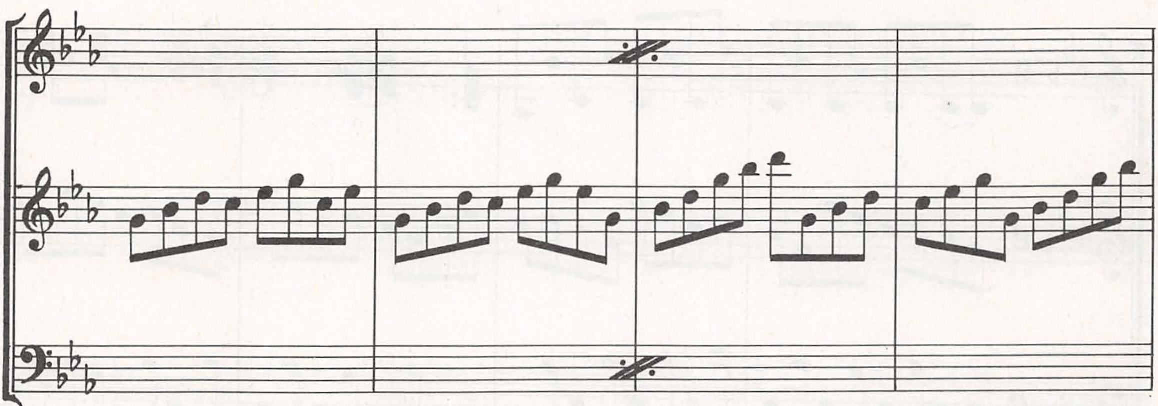
Sprinter
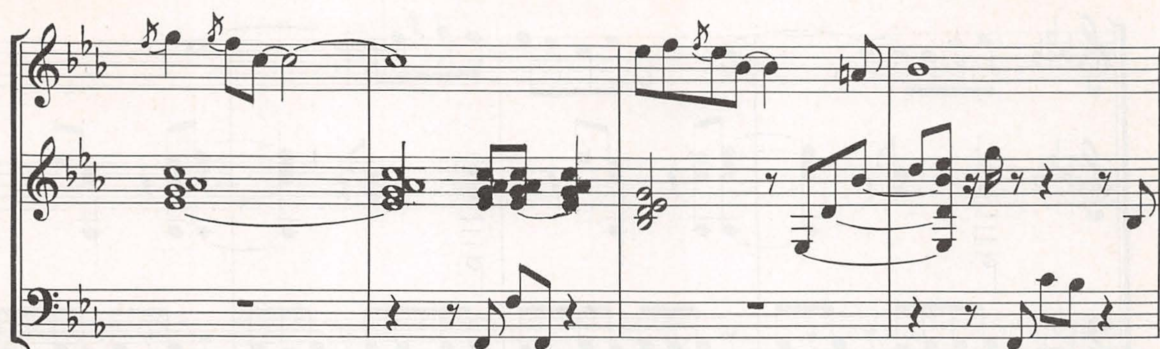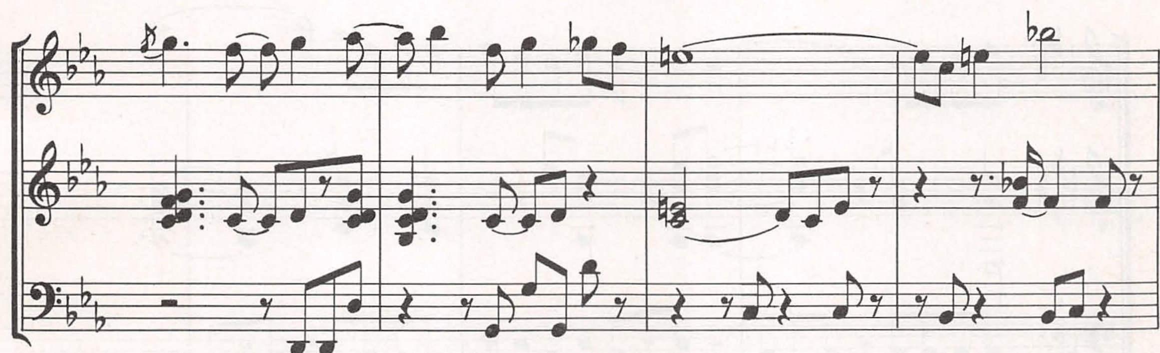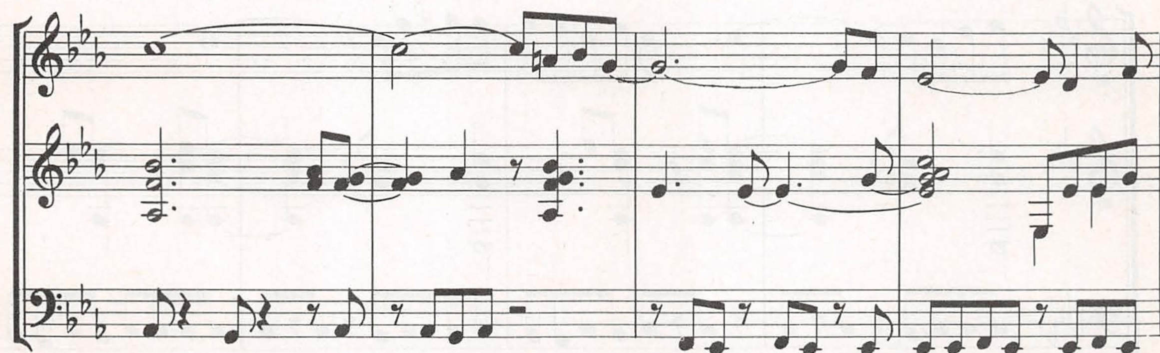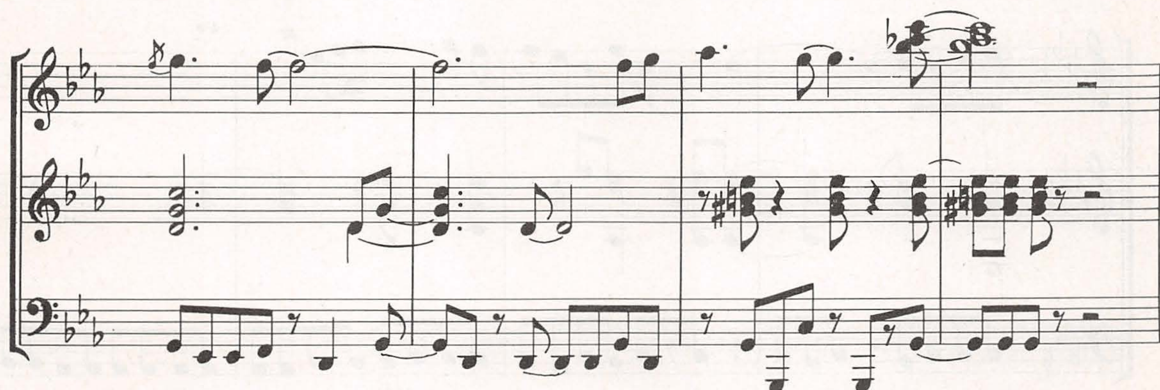










Melody 1回目

Melody 2回目



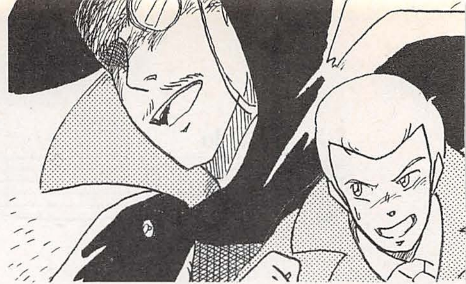



Solo

D.C.

★この楽譜をセガ・エンタープライゼスの許可なくして転載することを固く禁じます。

ⓒ手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

怪盗アルセーヌ・ルパン

――王冠に秘められた謎――

by アブラカタブラ

STORY

U.S.A.の美術館に展示されていた時価＄1,200,000の"王冠"にうめ込まれていたダイヤモンドが盗まれた。ガラス張りの壁には「ダイヤモンドは頂戴（ちょうだい）した…アルセーヌ・ルパン」との文字が刻まれている…なぜダイヤモンドだけを盗んだのだろう…？そんなことを考え，美術館に着いた…単純な考えかたではとてもアルセーヌ・ルパン逮捕は不可能だ…君は大丈夫!?

遊びかた

現状況を見て可能な動作の中から最も有効だと思った動作を行ないます。このゲームには"情報ポイント"というのがあり指示によって増減させます。初期値は0です。情報ポイントは高得点ほどよいわけです！

ENDになったらNo.1から再び行ないます。

1 はじめに何をチェックしたら良いか…？
展示室➡56　王冠➡11

2 ルパンは逮捕できなかったがダイヤモンドは無事確保することができた…！➡48

3 宝石店に管理人の姿はない…！　君は美術館へ引き返した…！➡95

4 君は古代研究所へ行くことをすすめられ，お礼を言って別れた。➡16

5 君はず～っと待ち伏せていたが老博士の姿は現れなかった。➡88

6 "王冠"を厳重にチェックしたが何もない。チェック続行➡53　あきらめる➡55

7 「君と同じ探偵だ！」と言うが……。
信じる➡84　信じない➡73

8 急いで室内をでることにした。➡93

9 返事が返ってこない。君はワナかもしれないと思い，通路を引き返した。➡14

10 赤いボタンが壁の下のほうに付いている…！　たたく➡39　押す➡58

11 外傷もなく，古代の神秘が感じられる…！　➡21

12 駅に老博士の姿はない。君はどこへ？‥
美術館➡71　古代研究所➡5

13 彫刻の右手に赤いボタンが付いている。
立ち去る➡93　押す➡70

14 君は管理人が前方から来たのに気付いた…！　隠れる➡80　近寄る➡14

15 床をどのようにチェックする…!?　軽くたたく➡24　強くたたく➡39

16 古代研究所の老博士はあの王冠について，説明をはじめた…！➡90

17 （王冠には古代ローマの宝の場所が示されている…）[情報ポイント＋2］➡61

18 「私は名乗るほど有名じゃない」と言う。
しつこくたずねる➡73　立ち去る➡84

19 管理人はじょうずに言いのがれをし，君はこれ以上何も言うことができなくなった。END

20 （ルパンは誰かに変装しているはず…）君はそう確信した。➡68

21 そのとき，老紳士が近寄ってきた…！
呼び止める➡40　チェック続行➡51

22 老博士は研究室にいた。君はどうする？
質問をする➡92　隠れる➡94

23 「コンピュータのパスワードは私しか知らないはず…」と言う。➡77

24 何も見つけることができなかった。刻々と時間が進む。[情報ポイント－1］➡39

25 鉄のドアが左斜め前方にある…。
通り過ぎる➡75　入室する➡33

26 「では，忠告するがあの王冠には……」そこまで言いかけて，口を閉じてしまった。➡32

27 「事件について言いたいことがある」と言う。立ち去る➡32　耳を傾ける➡85

28 少し進むと途中で右に曲がる通路がある…！　途中で曲がる➡86　そのまま進む➡42

29 右斜め前方に管理室がある。ノックする➡34　入室する➡72

30 老紳士が警察署からでて来た…！
名前をたずねる➡18
職業をたずねる➡7

31 女はいきなりピストルを君に向けた。
素直にあやまる➡84　逃げだす➡74

32 君はひとまず美術館をでた。どこへ行く？　自宅➡20　古代研究所➡16

33 君は（ここは研究室だ！）と気付いた！➡54

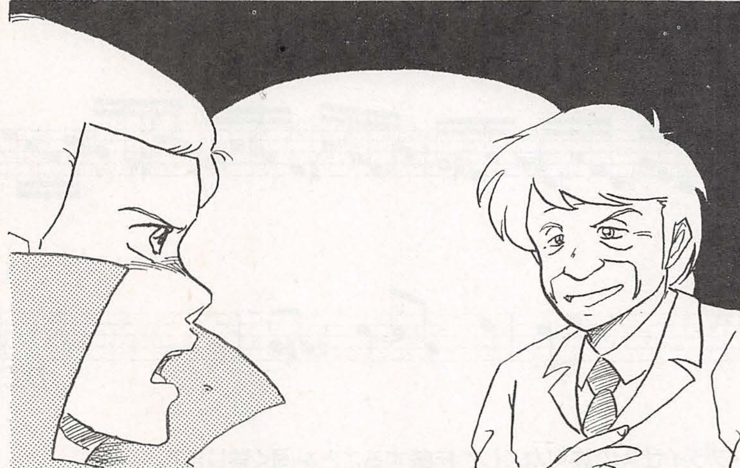
34 返事がない…！これはルパンのワナかも？　入室する➡74　先を急ぐ➡51

35 「王冠に秘められた謎」という書物だった！　持ち去る➡32　読む➡17

36 パトカーからあの老紳士がでてきた。
名前をたずねる➡18
職業をたずねる➡7

37 君はステーキを食べたあと，お礼を述べ，別れた。➡47

38 管理人がロープでしばられている。どうやら本物の管理人らしい。君は通路を



引き返した。➡14
39 強くたたくと彫刻付近の床に地下階段が現れた！ 入る➡82 入らない➡10
40 「ルパンは美術館関係者に化けているようだ…」と言う。[情報ポイント＋1] ➡49
41 君は本物の管理人に会ったか？
NO➡69 YES➡96
42 少し進むと途中で右に曲がる通路がある。
途中で曲がる➡86 そのまま進む➡28
43 美術館に老紳士の姿はなかった。君は美術館の前の大通りを見回した。➡36
44 「彫刻は右手に謎をつかむ…」老紳士はルパンからの1通の手紙をくれた。➡51
45 管理人はどこへ？君はどこへ行く？
宝石店➡3 美術館➡95
46 その女は「老博士は外出しています」と言う。信じる➡62 信じない➡91
47 君は貴重な時間をむだにしてしまった。[情報ポイント−1] ➡32
48 数日後，ルパンからの手紙がとどいた。「君の捜査熱心には私も驚いた……アルセーヌ・ルパン」ゴールイン
49 君は展示室のどこをチェックする？
壁➡79 床➡89
50 書棚が設置されているだけなので室内をでることにした。➡93
51 君はどこをチェックする？
展示室➡49 彫像➡66
52 君は古代研究所に行った。すると20歳ぐらいの女が現れた。➡46
53 管理人がフラーッ…と王冠に近寄ってきた。
呼び止める➡87 チェック続行➡32
54 そのときバタン！背後でドアが閉じる音がした…！君はルパンのワナにはまったのだ！END
55 先ほど会ったあの老紳士が近寄ってきた。近づく➡27 先を急ぐ➡32
56 防弾ガラス，コンピュータ・システムのドア等，装備は完璧である。➡83
57 王冠についてたずねても口を閉じたままだった。[情報ポイント＋1] ➡32
58 床が動きだし，二つの地下階段が現れた。右へ入る➡82 左へ入る➡81
59 老紳士はどこへ？君はどこへ行く？
警察署付近➡30 美術館➡43
60 美術館隣りのレストランに入り，ワインを飲みながら話しはじめた。➡78
61 書物を置き，君は管理室をでるか？
YES➡8 NO➡50
62 老博士はどこに？君はどこへ行く？
美術館➡71 駅➡12
63 老紳士は「ステーキでも食べないか？」と言う。食べる➡37 食べない➡4
64 君の現在の“情報ポイント”は？
5未満➡65 5以上➡41
65 君は「捜査不足だった」と後悔し，捜査をやり直すことにした。➡1



66 外傷もなく，古代の神秘が感じられる。しかし，厳重にチェックすると…。➡13
67 地下廊下はふたたび二つの道になった！ 右へ進む➡42 右斜めへ進む➡86
68 君は誰がルパンの変装だと考える。
老博士➡52 老紳士➡59 管理人➡45
69 相手は冷や汗をかいたようだったが，君は重大なことを忘れていたようだ。➡19
70 ガラス張りの壁に“PASSWORD：6255”という文字が浮かんだ。➡93
71 美術館に老博士の姿はない。君はどこへ？ 駅➡12 古代研究所➡5
72 室内には古書が数冊散らばっている。
拾いあげる➡35 他をチェックする➡50
73 「君は私がルパンだと思っているらしいね。だが何か証拠はあるのか？」と言う。➡65
74 ドキューン!!……気付いたときは病院のベット。これでは捜査は無理！END
75 少し先へ行くと木のドアがある。
ノックする➡9 入室する➡38
76 地下廊下はふたたび二つの道になった！ 右へ進む➡28 右斜めへ進む➡86
77 王冠についてたずねたら急に黙ってしまった。…[情報ポイント＋3]➡32
78 「王冠には古代ローマの謎が示されているらしい」と言う。[情報ポイント＋2] ➡63
79 みごとなガラス張りに数々の名画が飾られている。➡93
80 だが君は見つかってしまった。管理人は，君がここにいることにあせっている。➡64
81 シーンとする地下廊下へでた。
右へ進む➡14 左へ進む➡25
82 シーンとする地下廊下へでた。
右へ進む➡76 左へ進む➡67
83 そのとき，老紳士が近寄ってきた。
チェック続行➡29 呼び止める➡44
84 そんなに消極的では捜査続行は不可能だ。END
85 「ここでは言えない…ついてこい！」と言う。ついていく➡60
ついていかない➡26
86 ムダな時間を使ってしまった。[情報ポイント−1] 君はふたたび捜査をはじめた。➡10
87 管理人が振り向いた。君は何をたずねる？ 王冠について➡57
ドアについて➡23
88 時間をもっと有効に使わなければ…もう捜査を続けてもムダだろう。END
89 古代神殿式の床は古代の神秘が感じられる。➡93
90 「古代ローマの謎の宝の場所が示されている…だがパスワードを知らないと…」と言う。➡68
91 君はどうするつもり？
研究所へ入る➡22 女を追求する➡31
92 君が何をたずねても老博士は少しも動揺(どうよう)していなかった。➡65
93 君の“情報ポイント”は現在いくつ？
2以上➡6 2未満➡55
94 君に気付いても研究を続けている。
質問をする➡92 まだ隠れている➡84
95 美術館のどこをチェックする？
床➡15 壁➡10
96 「こしゃくなやつめ！」ルパンは正体を現し，不気味な笑いを残し，姿を消した。➡2

●投稿まってまーす

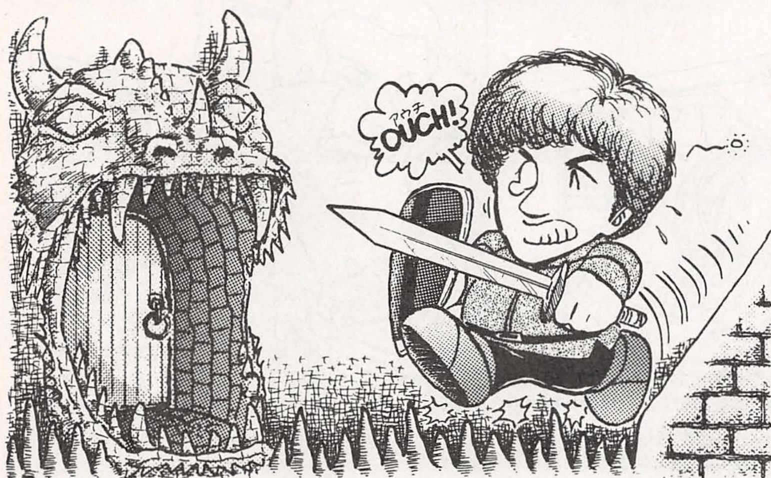
本コーナーへの読者のみなさまからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部 SUPERsoftコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

山下章の レスキュー!! AVG & RPG



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

近頃，ベーマガ・ライターズの間では，〝基板コレクション〟がはやっている。見城先生のＶＧＧの影響からか，昔なつかしの『スクランブル』や『ジャンプバグ』『サスケVSコマンド』なんかを手に入れて，パソコンのモニタにつないで遊んでいるんだ。なんてリッチなことを……と思う人がいるかもしれないけど，ひと昔前のゲームの基板のお値段は，ほとんどが５千円から１万円程度。ファミコンのカセットぐらいの値段で，自分の家でゲーム・センターの本物のゲームが遊べちゃうなんてサイコーだと思わない？

ちなみに，見城先生のお気に入りは，『ミスターDo！』シリーズ。ＹＫ－２氏の『ジャイラス』，響あきら氏の『レイダース5』，手塚一郎氏の『ソロモンの鍵』『モトス』，ボクの『ガンスモーク』『バスター』なんて，どれもツウなお買い物でしょ？ なお，基板についてくわしいことを知りたい人は，U-com Buyer's Guideのページにでているキョーワインターナショナルへ問い合わせてみてネ。

それでは，今月もハガキが山のように集まったレス・アベにLet's Go！

Ｐ．Ｓ．『アウトラン』は今，294キロの時代に突入！

AVG編

Q 『うる星やつら』についての質問デース！　じつは，もうゴールまでたどり着くことはできたのですが，何回やってもこたつネコにキスを奪（うば）われてしまうのです。どうかこたつネコに勝つ方法を教えてちょうだい！

持ち物は，ひょっとこの鍵，花鍵，レーダー，ランプ，ゴムガッパ，タコ，スイッチャー，ケーキ，タイヤキです。もしかしたら，こたつネコには勝てないのでは…？

〔愛知県常滑市・**悩めるＫくん19才**〕

A 先月のチャレ・アベにも書いたとおり，『うる星』には４とおりのエンディングがある。そのうちで，一番簡単に見れちゃうのが，このこたつネコに先にゴールされるエンディング。何回やってもこれしか見れないってんじゃ，悲しかろう，苦しかろう。悩めるＫくんの正体がKyon²でも木ノ内みどりでも桑江知子でもかまわない，ここはひとつお助けしてしんぜよう。

こたつネコに勝つためには，前もってこたつネコをダウンさせておかなければならない。もっとも，こたつネコは物語中最大級のパワーを持つキャラクターだから，まともに戦ってもダメ。ヤツの好物をうまく利用して……。もしもキミがこたつネコに会ったことがないんだったら，迷路内をウロウロと歩き回ってみよう。どこかであの「ふっ」というセリフが聞けるゾ。

Q 突然ですが山下先生，『めぞん一刻』を一応解いたのですが，おばあちゃんにどうしても会えません。どうしたら会えるのか，教えてください。それから，よく広告に載っている〝管理人さんが門の前を掃除している画面〟を見ることができません。なぜなんでしょうか？　ちなみに機種はＸ１です。

〔茨城県真壁郡・**吉原英視16才**〕

A 吉原クンと同じ質問はけっこう多いんだよね。べつにおばあちゃんに会わなくても，ゲームを解くことができるからなのかな。

この『めぞん』ってゲームは，プログラムの中で時間をカウントしていて，ある程度時間が過ぎると，おばあちゃんから「時計坂駅にいる」という電話がかかってくるようになっているんだ。ただし，この「時間のカウント」というのが問題。ゲームのプレイ時間のことではなくて，ある場所を通過した回数のことなんだけど……。

それから，例の広告にだけ使われている画面は，『めぞん』のサンプル・ディスクの中におさめられているものなんだ。ゲーム中にでてこない画面が何枚か入っているわけなんだけど，そうした画面や，マイクロキャビンの加藤さん直筆の原画は，９月末発売予定の『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』で完全紹介する予定だからお楽しみに！

Q こんにちは，山下先生。ボクは『ウイングマン２』を１日で解き終え，アイテムもすべて手に入れることができました。ところが，先生の本『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅡ』を見ると，複数の入手方法がある物があると書いてあるではありませんか。まず，食券。ボクは食堂で買ったのですが，もうひとつの方法がわかりません。つぎにお守り。桃子ちゃんに花束をあげてもらったのですが，もうひとつの方法とは？

Ｐ．Ｓ．夏休みはゲームをしまくるゾ！（ＡＶＧは数学の思考力アップに役立つので……）。

〔大阪府茨木市・**治武孝則？才**〕

A オッと，なかなかツウな質問だなあ，『ウイングマン２』も発売してからかなり時間のたつソフトだから，そろそろこの質問にお答えしちゃおうかな。まず食券のほうは，食券売場の窓口にいる人におせじを言えば，タダでもらえちゃう（なつかしの『サラトマ』みたいだネ）。そして，お守りのほうは……このゲームのプログラム・チームの名前といえば？　ま，こういった遊び心は，ウレシイよね。

Q TEMPLO (ASTEKAI) DEL SOL について。

X1用の太陽の神殿についての質問なんだけど『千柱の間』のとこが分からないのです。カーソルの示す物、一つ一つに「見る」「動かす」「押す」「壊す」「引く」などしてみましたが、だめでした。又「置く」しても「使う」してもだめでした。まだ使用するアイテムを取っていないからなのでしょうか？ どうぞお教え下さいな。

ちなみに㊙めいたことだけど「いけにえの島」に行って「移動」のアイコンで「後」するといきなりGAMEがTHE ENDしてスタッフの名前が流れて…。3回程成功したけどそれっきりならなくなってしまいました。疑うなら写真を送ります！ たぶんFALCOMさんがチェックするために作ったんだと思うけど。山下せんせへ…。

くっつけてある
洗ってあるよ。
僕のアイテム一欄

〔岩手県上閉伊郡・**藤原純一16才**〕

A こんにちは！ レスキュー隊No.6南　泰人が，また再び現れました！ 今回の私の任務は，『太陽の神殿』で困っている藤原クンの質問に答えることです。

さて，藤原クン，キミが千柱の間で何もできないというのはよくわかる。ボクなんか「千柱の間」を捜すのに苦労したもんね。そこをクリアするためには，カラコルであることをしなくちゃいけないのだ。まず，台座の上にある物を置いて，例の物をピ〜ヒョロロと吹くと……。ホラ，千柱の間に変化が起こったでしょう。台座に置く物を変えて，それを3回くり返すと，三つのアイテムが手に入る。いろいろと試してみてくださいね！

Q 「お！ こ，これは……」私の声は驚きを隠せないように，部屋の中をこだましていた。ふと窓へ目をやると，青い空が広がっている。私はつぶやいた。「ここに彼女が監禁されていたのか……」

私は部屋の中をていねいに調べはじめた。「ここに王女のことを知るための手がかりがあると聞いてきたんだが……」

この部屋に入ってから何時間たっただろう？ 王女の手がかりは何ひとつでてこない。太陽は西の空へ沈みかけている。時間だけが虚しく過ぎていく。「ここには王女を知るための手がかりはないだろうか……？」

——そのとき，私の心の中にある人物の名前が浮かんできた。「そうだ！ 彼ならば何か知っているかもしれない！」

そこでキミに頼みがある。今，私は『マデリーン』の塔にいる。ここには巻き物なるものがあるという噂だが，私にはどうしても見つけられない。キミならば何か知っていると思ったのだが……。どうか私を助けてくれ。頼む。

〔宮城県白石市・**谷津昌樹？才**〕

A フッ，ひさしぶりにオレの出番ってわけか。エッ，オマエはだれだって？ ちっ，しばらく本誌に登場しないと，これだ。オレだよオレ，リチャード・ベンソンだ。こいつは探偵をやっている鼻のデカイ友人から聞いた話なんだが，どうも近頃，ニューヨークのバウワリーとかいうところで，オレの名前を語っている酔っぱらいがいるらしくて迷惑している。有名になるのも考えものだ。

まあ，そんなことはいいとして，『マデリーン』の塔の場面についてだが，あそこでは『ウィザード＆プリンセス』でやったのと同じことをすればいい。そう，塔とその下の場面を行ったりきたり……だ。ただし，エサをまいておくことを忘れちゃいけないゾ。エサになる物というのは，洞窟の中に落ちていたアレのことだ。それさえまちがえなければ，すぐにでも巻き物を手に入れることができるだろう。

今，オレは『ロマンシア』の冒険で救いだした陽子とともに，幸せな日々を送っている。彼女が毎日歌って聞かせてくれる『パンドラの恋人』は，まるでオレたちのことを歌っているかのようだ。諸君，また気が向いたら，手紙をくれよな！

RPG編

★みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。夏休みになって，秀作ＲＰＧが多く発売され，ボクは忙しくなるいっぽう。原稿を書く合い間をぬってプレイしている毎日です。

さあ，今月も気合いを入れていきますよ！

Q グオーーリ 山下先生 山下先生 今，私の御主人は，88版の女神転生をプレイしています。そしてある日「ケルベロスを救出したければHODの8ばんめの北東に…」という情報を聞きました。それで一度は，ケルベロス(ITEM)をとったのですがそのキャラクターが死んでしまい，それからというものHODの1ばんめから8ばんめまでいろんな穴などにもはいってしらべてももとのセフィラーにもどってもしらべても，ちっともケルベロスがみつかりません，ケルベロスはここでぜったいにとっておかなくては，ならないのでしょうか！ もしそうならヒントをやって下さい……。

ケルベロス!! なかなかかわいいけどこわい

by 野村しげる

〔愛知県岡崎市・**野村しげる？才**〕

A おっ『女神転生』じゃないか。このソフトは，今月号でボクがレビューしてるので，ぜひ読んでほしいなぁ（しっかり宣伝してしまった）。

ボクも，ケルベロスは好きだ。惜しまずにヒントを与えよう。

情報どおり，ケルベロスはHOD（ステージ3）のフロア8にいる。野村クンはここで失敗してしまったようだけど，だいじょうぶ。ステージ3以外にも，ちゃんとケルベロスはいるのだ。身近なところでは，ステージ4にいるよ。気を落とさずにさがしてね。

ケルベロスは強いから，ステージ・クリアが楽になる。

そして，何よりもケルベロスがいないと悪の次元へ進むことができないから，まだ見つけてない人は，早めに見つけよう。

Q こんにちは，山下先生！ ボクは，『イース』をやっているんですけど，どうしてもカギが取れません。何のカギかというと宝の箱を開けるカギです。どこにあるかのヒントでもいいですから教えてください。あと廃抗もクリアできません。わがままですが，二つともヒントをください。

ちなみに，現在レベル10です。

〔埼玉県所沢市・**石内孝行12才**〕

A Ｘ１版も発売されて，話題騒然，爆発的人気の『イース』。本当にすばらしいＲＰＧだ。

なに〜っ！ カギが見つからないって？ そりゃ，アマイぞ。宝箱のカギがなきゃこの先アイテムが手に入らない。ということは先に進むことも当然できない。

宝箱のカギを手に入れるには，まず神殿内にいる１匹目のデカキャラを倒し，その先に広がる迷宮を歩きまわれば見つかるはずだ（とポンと肩をたたかれた。振り返って見ると山下先生である）。

『イース』のライナー・ノーツを書かれた山下先生から，伝えたいことがあるそうだ。山下先生，お願いします。

山下：これはファルコムの加藤社長からベーマガ読者のみなさんに伝えてほしいと頼まれたことなんだけど，88ＳＲの『イース』の初期出荷バージョンの一部に，宝箱のカギが絶対に手に入らないバグのディスクがあるそうなんだ。くわしくは，338ページの広告にでているので，そちらを参照してネ！

ルビー を てにいれた。
H.P 210/210 EXP 36945/51200 GOLD 24845
PLAYER
ENEMY

▲宝箱を開けるカギは，１匹目のデカキャラの先の迷宮だ

Q 山下先生，はじめまして。ボクは『イース』をやっているんですけど，MASK OF E

YESを使うと見えるという，見えない扉が見つかりません。

いったい，どこにあるのですか？ 教えてください。

〔神奈川県横浜市・**檜垣 晋？才**〕



檜垣クンは，神殿内をクマなく調べてみたかな？ ところどころにある女神像が気になるよネ。金色(こんじき)の女神像は，触れるとワープするのはご存じのとおり。それじゃ水色の女神像はどんなところに置いてあったか思いだしてごらん。

最初に置いてあった水色の女神像は，神殿の入口をズラリと囲んでいたはず・・・。さあ，見当がついたら「論より証拠」。MASKをかぶって，その扉をさがしに行こう。

おっと，MASKをかぶっているときは，敵の姿が見えなくなるから，注意して歩くことを忘れないで！



山下　章大先生先生はじめまして。ボクは，今『ガリウスの迷宮』をプレイしています。ワールド2でちょっとつまずきましたが，やっと飾り人形を取ってクリアできました。そのうち，あれよ，あれよという間にとうとうガリウスのいるワールド10までたどりついてしまいました（おそらく日本全国でここまでいっているのは私だけだろう）。

やったーこれで，エンディングが見れるー！と思っていたのにガリウスの周りの炎だけ壊せて，ガリウスにはどんな攻撃も効きません。たぶん，十字架が関係あると思うんだけど，十字架のありかもわかりません。

どうか，ガリウスの倒しかたを教えてください。

〔岡山市・**清水大慈？才**〕



ハイ，先月号でお約束したとおり『ガリウスの迷宮』に答えるぞ。

清水クン（ボクと同じ名前だね）は，せっかくいいところまできているのに・・・。確かにガリウスを倒すのには，十字架が必要となる。でも，十字架のありかをおいそれと教えるわけにはいかない。

というのは，十字架のありかがわかってしまえば，もうガリウスを倒したようなもので，つまり，そのまま解答を載せることになっちゃうからだ。

う～ん。しょうがない。ヒントだけでも与えておこう。

十字架はグリーク城にあるが，人目につかない隠し部屋に置かれている。グリーク城を歩き回っているとき，なんか手ごたえのない面があって，スッキリしなかった人いないかなぁ？ そこに秘密があるんだ。

まぁ，隠し部屋は今までにあったはずだから入りかたはわかると思うけど。これを参考に捜してみてね。



山下先生，ボクはMSX2の『メタルギア』をやっているのですが，ショットガンナーのいる左の場面（秘密の独房のある場面）のドアを開けることができないのです。

「カードの番号が合わないだけじゃないか」というのは，だいたいわかるのですが，そのドアに合うカードがどこにあるかわからないし・・・。

以下に現在の状況を書いておきますのでヒントを教えてください。

●カードは1～4まで持っている。

●ブルタンクのところまで行ったのだが，それが倒せない。

●ロケットランチャーがない。

あとBIG BOSSが「見通しのよいところではカモフラージュが必要だ。たとえば何かかぶるとか・・・」というところがありますが，この意味がよくわかりません。教えてください。

〔神奈川県川崎市・**コナミmk2 13才**〕



『メタルギア』は本当におもしろい。コナミのMSXのゲームは光ってるのが多くて，我々ユーザーにとってありがたいことこの上なしだね。

それでは，コナミmk2君の質問に答えよう。あっ，あのドアは実をいうと「ビル2」から「ビル1」へもどるときに使用するドアだから，「ビル2」にあるカードを使うんだ。だから，開かないのも当然。そのドアは気にしなくていいよ。

あれれ？ 質問がもう一つある。

今回は，答えてあげるけど，次回からはダメだよ！ ハガキ1枚に質問一つの原則は守ってね。

見通しのよいところでは，君はすぐに発見されてしまうから，何かをかぶってそこを進め！というのがBIG BOSSの言いたいことなんだ。彼の助言はアテになるからそのとおりに行動しよう。引越しにたくさん使うものといったら……。

それから，このゲームを解く上で，無線機を何度も使うことが必要だから，アイテムを拾ったりしたら，すぐにBIG BOSSと連絡をとって使い道を教えてもらうようにしよう。



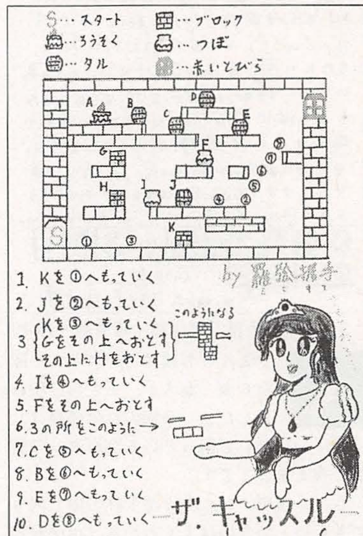
▲ショットガンナーのいる左どなりの部屋のドアは，ビル2の地下道から続いているドアだ。とりあえずビル2に進もう

読者間レスキュー



ボクは『ザ・キャッスル』の一番上の階の左から2番目の部屋のパズルが解けません。だれか解きかたを知ってる人はいませんか？

〔大阪府高槻市・**増田智之13才**〕



〔長崎県南高来郡・**村田一宏？才**〕

―――○―――○―――○―――

さてさて，今月の課題だヨ～。つぎの質問に関する答えや㊙情報を知ってる人は，大急ぎで「レス・アベ～読者間レスキュー」係までレポートしてネ。しめ切りは8月23日必着だい！



ボクは今，MSX『ヤングシャーロック～ドイルの遺産』をプレイしています。ある程度進んだのですが，倉庫の鍵がどうしても見つかりません。どうか良いヒントを。

〔福島市・**二階堂春彦15才**〕



ボクは『ばってんタヌキの大冒険』をやっているのですが，なかなか先へ進めません。オオカミ伯爵はなんとか倒せたのですが，そこからがダメです。マップ上の一番右上のところに，白い扉があって床が炎という場所があるのですが，どうしても入れないし，他はすべて行き止まり。

アイテムは，水晶，十字架，ボトル，白赤黄緑青色の鍵，ろうそく，巻き物で，まだ5個も足りません。

〔京都府綾部市・**片山辰夫？才**〕



ボクはMSX版『はーりぃふおっくすMSXスペシャル』を5か月も前からプレイしているのですが，どうしてもサルから明かりになる物をもらえません（もしや，サルからもらえないのでは？）。食べ物を見せたり，攻撃したりしてもダメでした。どうか，このかわいそうなボクを助けて！

〔熊本県八代郡・**久野智平11才**〕

読者の広場

今月もいろいろとユニークなハガキがこのコーナーに集まった。こうなりゃいっそ，「だじゃれの広場」とでも改名しちゃおうかな（そんなバカな！）。みなさんも夏休みを利用して，おもしろいハガキを送ってネ。

Hi-tech 増刊号!? THE STORY of ワルキューレ

はいほー VALでございは。
どぅえー！ 私の出す本は知っていますか？ その本が今度山下さんのお世話になっちゃう とんでもないお知らせです。
今まで申し込みありがとー。でも今度から山下さんの方に注文してね。（私の方に来ても受け付けないよっ！）
もう発行してると思ってる人居るけど まだだよー！ 価格変更等は，山下さんのフォローにまかせます。（すんません）
表紙はフルカラーだよーっ。（VALさん 血が熱いよ。）
えーと… 60円切手同封の方，○月○日付けより返事を書いておりません。又，これ以前の注文の方で返事が来ていない方，こちらの住所ミスも考えられます 往復ハガキにて連絡ください。 おねがいします。
そんな訳で，今後ともよろしゅう
P.S 山下さん 間に合いました!?
DEAD崎さん見てます？ ごめんねー みーんみーん BY: HYPEY-VAL

〔北海道小樽市・
HYPER－バルバーラ16才〕

山下：そうなんだ。じつは，バルバーラちゃんのワルキューレ本が『ハイテック』の増刊号として発売されるのだ！ くわしいことは次号で発表の予定。とりあえず，申し込みは来月まで待ってネ。なお，たとえ定価が変更されても，今までに申し込まれた人にはちゃんと本を発送します。

また，今後，バルバーラちゃんのほうへ直接申し込んでも，それはすべて無効となりますので，ご注意を。表紙カラーの36ページだから，送料込みで500円になりそうだなあ。

P.S.バルバーラちゃん，原稿がんばってね！



〔大阪府阿倍野区・PASSING？才〕

山下：カーッ，いつかはくるんじゃないかと思ってただじゃれが，やっぱりきた。

「イースはいーっす！」とか，『イース』と「イス」を引っかけたネタは，もうありふれてるんだよね。でも，広告をパロったイラストと，「貧しくてトーンが買えない」というコピーに負けて，思わず掲載！



〔埼玉県朝霞市・芦田典良？才〕

山下：こりゃ，もう何も言いません。ボクの負けです。



〔大阪府泉北郡・AVGがへたくそなMEDAKA14才〕

山下：あのねー，いくらジョジョネタがウケるからって，これじゃ気持ち悪いんだよ！ まったく，バルバーラちゃんのイラストとくらべると，天と地，月とスッポン，ノーマル・イージランクの『ダライアス』とエキストラ・ハードランクの『ダライアス』だぜ！



〔鹿児島県串木野市・キッド15才〕

山下：今度は100万＄キッドのネタか。あのマンガも近頃ツラくなってきたよなあ。エアーボンベで玉を狙ったところに入れるなんて，ルーレット編にはやっぱり無理があるんじゃない？

ま，それはいいとして，近いうちにファイブブックを完成させてやるとしよう。フフフのフ。



〔埼玉県美里町・よしりん15才〕

TOMMY：メタルギアのほうに入らなかったのでこちらに入れる今月のだじゃれ。

「虫歯に金歯入れよっと！」

さーて，何とひっかけようとしたのでせうか？ どーでもいいけどよしりん，まあモンスターのだじゃれはよかろう。「イカ好きのつえ」なんてのはあたしも感心しました。しかしドラクエ３人組がやっとるほうはなんじゃらホイ。べつにドラクエじゃなくてもなんだっていーんじゃねーか？ 統一しなさい統一！ でもサマルトリアの王子の後ろ姿がなかなか笑えるね。つぎも期待してるぜ。あ，おかえしにこんなのどう？

「ストロー，くさる」（ストロングシェル）…書いてててバカだと思います，あたし。



〔東京都港区・N.R.O.19才〕

山下：先月につづくN. R. O. クンの力作。次回は，TOMMYやYu－You，EXCHANGER編をお待ちしてマース！

告 来たる８月９日（日），コミケット32に，ボクらがハイテックとして参加します。場所は東京流通センターの第２展示場１階L37のブース。当日は大変な混雑が予想されますが，ハイテックの１～３号を即売する他，手塚一郎，響あきら，YK－２氏らがサイン会を行ないますので，ふるってご参加を。時間は10：00～4：00ですが，1：00ごろにくると，わりとラクに入れますヨ。JR浜松町駅からモノレールできてくださいね！

おたより待ってます

この「レスキュー！AVG＆RPG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用。左上に空き部分（２×２cm）を作ってください。

封書での応募でもかまいません。

なお，電話によるお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：
〒141 東京都品川区東五反田１－11－15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン
編集部「山下　章のレスキュー　AVG&RPG」係

読者が創る……………………………

㊙&(意)コーナー

お待たせ、㊙&(意)の時間だよ〜! アッと驚く『ドラスレⅣ』のサウンド・テストから『ザ・プロ野球』の隠れ球団まで，今月も盛りだくさん。

全日本Jr.ユースチームの決勝進出を祝って，はりきってまいりませう。

㊙ MZ-2500用『レイドック』の㊙を発見しました。

ゲーム中にESCキーを押しっぱなしにすると，普通ESCキーはポーズがかかるんだけど，こうするとゲームのスピードがおそくなって，かなり楽になります。

このやりかただとレベルがあげやすくなりますが，1面クリアするのにかなり時間がかかります。

〔神奈川県川崎市・**江口忠士14才**〕

㊙ セガ・マークⅢの『アウトラン』でBGMをいつまでも鳴らす方法を見つけました。やりかたは，BGM選択時に左，右，下，上と動かしⒷまたはⒶボタンを押します。

また，曲を変えたいときは，左，右，下，上と入力後，選択してⒷボタンを押します。

〔静岡県周智郡・**私はすず15才**〕

㊙ セガ・マークⅢの『ザ・プロ野球』で隠れテクを発見したので発表します。

通常Sチームのホーナーは，敬遠率99%なので絶対に打つことができません。そこで打順がまわってきたら、すぐに代打選択にします。そして，そのままでてゲームをやるとピッチャーは勝負してくれるのです。

〔埼玉県所沢市・**CAPTAIN NEO こと武麻ハヤオー15才**〕

㊙ PC-8801mkⅡFR用『イース』の㊙です。

①まずBディスクをドライブ1に入れディスクを立ちあげます。

②ロードをはじめたらYとSのキーを同時に押します。すると『イース』の未使用BGMが聞けます。

〔大阪府東住吉・**川畑毅洋14才**〕

㊙ PC-8801mkⅡFRの『ガイアの紋章』でハイスピード・モードのやりかたを発見しました。

やりかたはSHIFT+TABでハイスピード・モードになります。

〔大阪市・**おじさん?才**〕

㊙ X1版『ドラゴンバスター』のSOUND TESTモードを見つけました。シフトキーを押しながら3を押すだけ。そして，キーボードの46かジョイスティックの左右で番号を選び　トリガ1で鳴ります。ただし，曲の入っていない番号もあります。

また，ESCキーでタイトル画面にもどります。

〔宮城県仙台市・**武田昭好?才**〕

㊙ ぼくは，X1用の『DRAGON BUSTER』の㊙を発見しました。無念にもクロービスが死んでしまい，GAME OVERと表示されているときにすかさずNMIのリセットを押すと，あら不思議なんとVITALITYが960になり（実際にはそんなにない），コンティニューできます。ラウンド・クリアするともとにもどります。これで全面クリアも夢ではありません。

〔東京都中野区・**橘淳一郎13才**〕

㊙ ぼくはX1版の『1942』で㊙を見つけました。1942のゲーム中にESCキーでポーズをして，

★今月の㊙情報大賞★

ザ・プロ野球ペナントレースに隠しチーム発見

神奈川県横原市・**田加井英希15才**

セガ・マークⅢの『ザ・プロ野球　ペナントレース』で，究極の技を発見しました。まず，1PLAYERを選び自分のチームを決めます。そして，コンピュータがチームを決めているときに素早く右右右左左と押します。このとき2のマークが消えればOKです。この技をやると，なんとMチームか，Jチームと試合ができます。

ちなみに，Mチームには王とか長島など昔の選手などがいて，Jチームには星とか花形などのマンガにでてきた選手がいます。なかでも，星投手の消える魔球には驚きました。ぜひ，一度お試しください。

隠れチームのメンバー表は，つぎのとおりです。

ドラゴンスレイヤーⅣのBGMがすべて聞ける

埼玉県越谷市・**染谷　誠13才**

MSX2の『ドラゴンスレイヤーⅣ』でBGMをすべて(?)聞く方法を発見! まず電源を入れたら，すぐSELECTキーと:キーを同時に押します。すると「今回は女の子バージョンはありません。そのかわり……」とでます。そして，ゲームをはじめ，メンバーを選ぶ場面になったら，うしろのひいおじいさんの絵(?)とちょうど左右対称の壁の白い部分にカーソルを移動させ，トリガ（シフト）を押す。するとBGMが変わるではないか!! さらに押すと，どんどん曲が変わります。

P.S.ひいおじいさんの絵のところでやると曲が最初からになるよ。

Mチーム BATTING ORDER

名前	打	守	本	盗	四	AVG
1しはた	S	中	38	64	24	.267
2ありとう	右	遊	48	40	20	.282
3おう	左	一	80	24	42	.301
4なかしま	右	三	66	34	38	.305
5のむら	右	捕	60	12	36	.277
6はりもと	左	右	64	14	32	.319
7やまもと	右	左	54	20	18	.291
8たかき	右	二	22	44	16	.272

J チーム BATTING ORDER

名前	打	守	本	盗	四	AVG
1にいみ	右	中	24	60	51	.330
2とのま	右	二	4	12	72	.314
3はなかた	右	一	41	18	76	.384
4トカヘン	左	捕	56	0	93	.386
5いわき	右	三	46	4	56	.341
6あふ	右	左	57	8	53	.332
7さもん	右	右	45	1	77	.327
8にった	右	遊	38	13	47	.301

Mチーム PITCHERS

名前	投	球	速	ERA	
かねた	元	左	160	2.34	カーブ
むらやま	元	右	158	1.20	フォーク
すすき	元	左	160	3.11	カーブ
いなお	元	右	162	1.98	ストレート
えなつ	元	左	164	2.49	ストレート
こやま	元	右	160	2.45	パーム

J チーム PITCHERS

名前	投	球	速	ERA	
ほし	元	左	168	1.17	まきゅう
さとなか	元	右	148	1.77	シンカー
うえすき	元	右	166	1.01	ストレート
ヒイロ	元	左	140	1.73	ストレート
ハツ	元	右	142	1.25	フォーク
にかいとう	元	左	162	0.94	ストレート

◎Jチームの代打には，テリー・いってつ・たけし・さんまがいます!!

Nキーを押すとつぎのステージへ行くことができます。

〔大阪府枚方市・**城戸雅典？才**〕

秘

FM77AVの『ディープ・フォレスト』で㊙を発見しました。方法は，プレイ中にテンキーではないほうの数字の1を押すとつぎの面，2を押すと前の面に行けます。

〔愛知県知多郡・**森部龍祐10才**〕

秘

山下先生，はじめまして。と言いたいところですが，以前「レスキュー」にだしたことがあるので2度目です。ところで，『マクロス・カウントダウン』の㊙です。FM-7のTAPE版です。まずプレイ中（いつでもいい）にCTRL+Aを押して，つぎにBREAKを押すと画面中央の下のほうに5ケタまたは6ケタの数がでます。そして，1番右をCTRL+A，CTRL+Gで変えます。1なら無敵，2または3は無敵+αです。右から三つめと四つめは現在の面の数です。1番左の2ケタまたは1ケタはCTRL+Sで変えCTRL+Lでその面へ，今のままで続けたいときはスペースを押してください。

〔兵庫県神戸市・**西村隆明16才**〕

信長の野望・全国版

信長
1.まず50ヶ国でPLAYする。この時2人以上でやる。
2.その内，一人は信長をえらぶ::
3.そして，31国の山城を取る(信長)
4.この時，信長は7国以上取っておく。
本能寺の変!
謙信
5.そして，信長を31国に，こさせ，そこで，むほんを起こさせる。
6.すると，画面が，5.6度フラッシュし，むほんが，始まる…何と，むほんの主は明智みつひで…。
そして，信長が，死ぬと，信長のりょう地に，明智，柴田勝家，羽柴秀吉の3人が，する。そして，信長の変わりに，秀吉として，ゲームをつづけれる……。
信玄

〔石川県加賀市・**沢田伸一13才**〕

秘

ゲーム・ミュージック・ファンのみなさん，P6のいろいろなゲームで「ゲーム・ミュージック・ファンならやるしかない！」という㊙をみつけたので発表します。なんと，そのゲーム・ミュージックをそっくりそのままプログラムに直せるんです！やりかたはゲームをロードしたらすぐリセットし，BASICモードの5を読んでN60m-BASICかN66-BASICを立ちあげます。そしてmon⏎と入力し，D0000，FFFFと入力します。すると，たまにダンプリストにミュージック・データが残っている場合があるのです。あとは，これを入力していけばOK！　ちょっとわかりにくいけれど，とにかくやってみてください。

〔埼玉県朝霞市・**芦田典良？才**〕

秘

MSX版『SUPER LAYDOCK』で㊙テクニックを発見しました。

MSXのカートリッジ・スロット1に『SUPER LAYDOCK』を，カートリッジ・スロット2に『ディーヴァ』を入れると，いろいろなメッセージが見れます。隠れキャラを捜すときなどに便利ですよ。

〔東京都大田区・**幸運私真失23才**〕

秘

MSX版『ガリウスの迷宮』でパスワードの㊙を発見しましたのでお教えしましょう。まず，タイトル画面でLキーを押してパスワードの画面にします。そして，つぎのように打ち込んでください。「KONAMI1987THEMAZEOFGALIOUS□（四角の中は0～9までのどれかの数を打ち込んでください）」するといきなりWORLD10への扉が出現します。

〔高知県安芸郡・**DAIVAがほしいよ～12才**〕

秘

MSX版『ザナック』で㊙を見つけました。タイトル画面がでてからSHIFT+スペース・キー+S+D+Cを押して，コンティニュー，ゲーム・スタートを選ぶ画面にします。そしてK+Oを押してください。AREA数が選べます。

〔青森県鶴田市・**佐藤　勝？才**〕

秘

MSX2の『ザナック』で㊙のコマンドを見つけました。SELECTを押しながらSTOPでポーズをかける。するとスコアのところに変な数字がでてくる。それをカーソル・キーで動かすと色が変わる。色の変えかたはつぎのとおりです。

```
                ここに混ぜた色がでる
SCORE  11□  106     0016  0  Ⓟ8
AREA   4
```

カラーコード：11　／　□：ここに混ぜた色がでる　／　106：赤 緑 青の輝度（0～7）こっちの自機をカーソルで動かして色を変える　／　0016：この数字はたぶんタイムだと思う

おまけ：SELECTを押しながらカーソル・キーで画面が動く。

〔奈良市・**奥田聡彦17才**〕

秘

ソニーのMSX版『PLAY BALL』で，なんとできないはずの代打・リリーフができる方法を発見しました。方法は，バッターがボックスに向かって歩く途中に1Pは⏎+BS，2PはCTRL+TABを押す。すると攻撃中なら「P.H.」，守備中なら「R.P.」と右下に表示がでる。そこでRまたはLを押すと完了。Rは右打ち（右投げ），Lは左打ち（左投げ）の選手という意味。

〔兵庫県神戸市・**PUFFY？才**〕

秘

PC-8801mkIISR用『ボンジャック』で，ESCを押してから「HUDSONSOFT」といっぺんに押すと，画面右に隠れメッセージが!!　あれ，これ日本ソフトバンクの作品じゃなかったの？　そういえば，ディスクの読み込みかたがハドソンと同じだなあ……。

〔神奈川県藤沢市・**藤本理弘15才**〕

MSX版『ガリウスの迷宮』で，金が一気に999になる方法を見つけました。

- とにかく金の一の位を0にする。一番初めのほうは何も持っていないので最初のほうがいいでしょう。
- そしてそのパスワードをメモって2番目の一番最初と最後の一文字にそれぞれ2をたします（図参照）

図（例です）

UR33 [U]R3F UR4F 4237
UR5F UR3F UR3F UR3F
UR3X UH3F URS3 [2]

8はAに
0は2に
9はBに
なります

四角で囲んだところに2をたす。つまりU→V→Ⓦ　2→3→④という様にWと4に書きかえます。

- そして書きかえたパスワードを入れると金の一の位がおかしくなったりしますが，金貨を1つでも取ると一気に999になります。もちろん金が0でも999になります。

P.S

WORLD5の水のところは，岸ギリギリの辺でしばらく待っていると飛び石みたいなのが次々出てきて進めます。（下段のみ確認）

〔岡山市・**8デコ松14才**〕

秘

MSX2とファミコン版の『ドラゴンスレイヤーⅣ』の㊙です（たぶん）。それは，MSX2のパスワードがなんとファミコン版でも使えるのです（その反対もへいきです）。いきづまったら簡単なほうでアイテムが取れるので便利だと思います。

〔東京都大田区・**野口幸嗣？才**〕

秘

MSX2用『めぞん一刻』で，エンディングの曲を聞く方法を発見しました。まず，普通にスタートさせてタイトル画面にする。オープニング曲が流れたら，ROMカセットを本体から抜き取りスペース・キーを押す。しばらくすると制作者の名前などが下に表示されていくので，そのとき再びカセットを差し込むのです。ただし，あまりやらないほうがいいと思います。

〔福島県河沼郡・**唐沢　修15才**〕

㊙&㊢大募集

この㊙&㊢コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊢はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

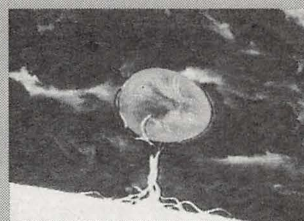
いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒104　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙&㊢コーナー」係

ファンタジー通信

天使のたまご

手塚一郎



どれほど走っただろうか
朽ち果てた庭園の中で――
少女は少年に出会い
少年は少女に出会った
目を閉じても
その息遣いを感じとることのできる
自分でない誰か
私が見つめるのではない
私を見つめているもの

自分を見つめつづけている自分でない誰か

「あなたは　誰れ」
天使のたまご　より

押井 守の世界

こんにちは，ベーマガ編集部のゴート・ウォーリアこと手塚一郎です。

今月はヒロイック・ファンタジーから離れて，異色のアニメーション・ビデオ『天使のたまご』を紹介しましょう。

さて，キミは押井　守という人を知っているかナ？　『うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー』を監督した人といえばわかってもらえると思う。

彼は作品に独自の世界を構築し，観る人を不思議な気持ちにしてくれる。ボクは押井さんのファンなので『天使のたまご』が発売されると聞いて期待した。そして実際に見てみると……やっぱり良かった。

ストーリーは皆無に等しい。「？」と思う人がいるかもしれない。だけどボクはこれが意図されたことだと思う。

セリフは少ないし，主な登場人物は少女と少年だけ。余分なものを一切排除した世界であるにもかかわらず，とにかく観た人に多くのことを感じさせてしまうんだ。

時代の設定もよくわからない。わかるのは方舟（ノアの？）で漂流した人々がたどりついた地での物語だということだけ。

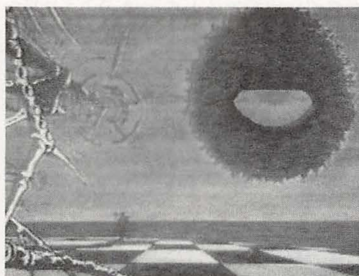
水が引いたのを確かめるために放った鳥。しかし鳥は帰らず，いつの日か鳥を放したことを，そして鳥のことさえも忘れてしまった。鳥なんかはじめからいなかったのかもしれない……。

鳥を疑う少年と鳥を信じる少女。

押井さんは世界を設定しただけだ。あとはボクらが何を感じるかどうかだと思う。

観た後に自分なりの解釈で物語を組み立てていく。これでいい。

ドキドキするような冒険も，ワクワクするような展開もないかもしれない。それでもボクは『天使のたまご』が好きなんだ。



不気味な機械じかけの物体が降りてくる。太陽だ。大きな目を一つ持ち，無数の突起を持つ太陽は，ゆっくりと地平線の彼方へと沈んでいく。光の時間が終わり，長い長い夜がやって来るのだ。



夜更けと共に目覚める少女。寝ていた間にも大事そうに暖めていた卵を懐（ふところ）に隠して外へとでてゆく。彼女が誰で，どこへ何をしにいくのかはわからない。

彼女の家は一隻の舟だった。長い間，海を漂っていた人々の末裔（まつえい）なのだろうか。



廃墟を歩きまわる少女。食べ物を集め，瓶を拾っていく。何のために？

瓶を水で満たす。遠くの建物を瓶を通してのぞいてみる。水で歪（ゆが）んだ景色は，まるで水没した世界のようだ。

卵という希望を胸に抱きながらも，水に没っした絶望を楽しむのは，一体なぜなのだろうか。



影のみの魚――存在しない魚を追い求める漁師たち。存在すると信じる強い気持ちが幻影を見させるのかもしれない。

漁師を恐れる少女。彼女が恐れるのは黙々と魚を追う彼らなのか，それとも魚が必ず存在すると信じているその気持ちなのか。

卵の中は空っぽかもしれない。鳥がいると信じる自分が彼らと似ていることを恐れているのだろうか。

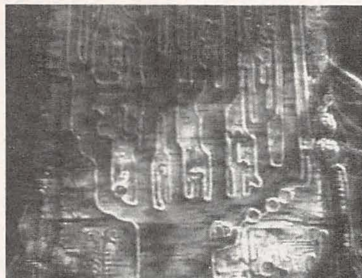


「その卵の中には何が入っているのかな」
「そんなこと教えられないわ。だって私あなたを知らないもの」
「卵は割ってみなければ中に何が入っているのか判らないものだよ」

鳥を信じる少女と鳥を疑う少年の出会い。鳥を信じるのは遠い祖先の記憶からだろうか。そこまで鳥を信じる理由は？　そしてその卵の中には本当に鳥が？　鳥を信じない人の存在を疑うのか？

「あなたは　誰れ」

少女の問いかけに少年は答えない。答えられないのかもしれない。問いかけは少年に対してだけのものだったのだろうか？



「これと同じ樹を見たことがあるよ。あれはいつのことだったのか，忘れてしまうほど遠い昔。音をたてて雲が流れていく空の下，真っ黒な地平線がそのまま盛りあがって生れた大きな樹。大地から精気を吸いあげて，脈うつ枝をのばし……何かをつかんでいた……卵の中の……眠り続ける大きな鳥を」

壁に刻まれた奇妙な絵を見て少年は言った。少年は自分で見た幻想的な卵を信じたくはないために，あえて鳥の存在を否定するのか。



少女に導かれるまま少年は歩いていく。

「君も僕もあの魚たちのように，とっくにいなくなってしまった人たちの記憶でしかなくて，本当は誰もいない世界に雨が降っているだけなのかもしれないんだ………。鳥なんてはじめからいなかったのかもしれない」

長い沈黙……

「ここにいるよ」

石になってしまった獣たちの回廊を歩いていく。そこには天使の化石が……！

「わたしが見つけたの。あれはもう石になっているけど，ここにいるの！わたしが暖めてかえすのよ！わたしが見つけた鳥よ！」

はっきりいってショックだった。我らを創りし人——神は人，獣，鳥だけではなく天使すらもこの世界から拭（ぬぐ）い去ろうとしていたのだろうか。石にはなってしまったが，少女の鳥は天使だったのだ。

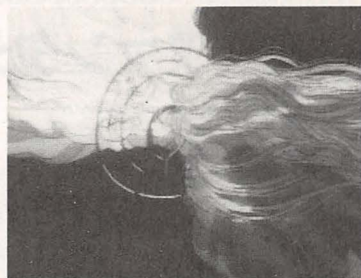


少年にもその事実はショックだったのだろう。少女が寝静まってしまっても１人たき火をながめていた。そして立ちあがり少女の卵を取り地面に置く。

ベッドの横に立てかけてある銃（？）を持ち……卵を割った……。

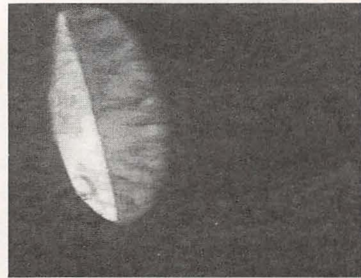
今にしてみれば少年の背負っていた銃のようなものは十字架にも見える。

少年は化石を見ても納得できなかった鳥の存在を確認したくなかったのか。



自殺それとも事故？　去ってしまった少年を追う少女は崖から落下してしまう。

空中と水中——いわば生と死の世界。その境界である水面での生きている自分と死んでしまった自分の口づけ。



最後に少女たちが住んでいた土地をカメラを少しずつ引いていって明らかにする。

それは途方もないくらい大きな方舟だった。少女の家は方舟の上にある方舟。ということは大洪水は一度ではなかったのだろうか。方舟が漂流の末にたどり着いたのが方舟だった。いったい，神は何度我々を滅ぼそうとするのか……。

この『天使のたまご』はビデオとレーザー・ディスクで(株)徳間コミュニケーションズから発売されている。

ファンタジー私信

なんだ？このタイトルは……。実はファン通初のビデオソフト紹介というわけで写真が多い！レイアウトはめずらしく自分でやったもののそれでもスペースがない！

で，今回は読者のコーナーはナシ（ゴメン！）。C．Cコーナーも伝言板その他もナシ（申し訳ありません！）。C．Cのかたは先月の課題を継続（しめ切りは８月17日）します。来月まとめてやりますのでおゆるしを……。

さて，まずは「コミケ」の話から。「コミケ」っていうのは「コミック・マーケット」の略で，いわゆる同人誌即売会のこと。実はですね，今回のコミケにボクらも出展することになったのです。日時は８月９日！なんとこの本の発売日の翌日（発売日に買ってる人は手をあげて！）。ブースは「L 37」，会場で売ってるカタログなどを参考にしてほしい。入場料は無料。来られたら来てね。みんなで楽しくお話してもしませう。くわしくは山下さんのレスキューのコーナーを読むべし。

続いて別冊の話。原稿を書いてる間にテストが終わってしまったので（おっと！）これからは別冊に全力投球します。紹介するメディアとしては小説，漫画，ビデオ（映画），音楽，ゲームブック，パソコンRPGボードゲームなど。これらを中心に書いてみようと思っている。当然イラスト・ギャラリーも（カラー？）入れたいし，読者のコーナーなんかも作ってみたい。希望，意見などありましたら「ファン通別冊」係までお手紙ください。

話はまたまた変わって夏休みの話題。なんと編集部に，はとぽっぽ♬くんとディルプールくんが遊びに来るかもしれないのさ！まだ予定だけど実現したらいいな。３人でファン通を書いたりして。読者のみんなとは直接話しをしたりとか，顔を合わせたりする機会がほとんどないので，どうしても話が一方通行になっちゃうもんね。ボクがみんなに返事とかを書けばいいんだろうけど，やっぱりヒマがないから。夏休みあたりになるべく返事を書こうかと思っているので，もしハガキが届いたら笑ってやってください。

だんだんスペースがなくなってきた。えー，この前ホビージャパンさんにファンタジーボードRPG『フォーリナー』を提供していただいた。忙しくてマニュアルをよく読んでないけどなかなか楽しそう。そのうちファン通か別冊で紹介するのでお楽しみに。

それからベーマガでオリジナルのボードゲーム（もちろんファンタジーRPGだよ）を作ろうかという企画もある。読者のみんなの支持があれば実現すると思うので，ぜひ「ベーマガのオリジナル・ボードRPGを作ってよ！」係までお便りください。お便りが一定数集まったら制作に移ります。

やったっ！ドラスピをクリアしたよ。編集部では２番目だった。いやー苦しかった。３機設定で残機数４なので，まーまーでしょ？

X 68000 買います。今，注文してます！お筆者くらぶの連中とゲームソフトを作ろ

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

▼山口県長門市・旅人RuinLabyrinth



手いつもイラスト&お便りありがとう。ファンタジー論争の件は来月でお答えします。

▼大阪府高槻市・バトルホークII



手タイタンの戦いは観た記憶があるよーな，ないよーな。レンタル・ビデオで借りてこよーかな？

▼茨城県新治郡・びしばし娘・深咲れく



手載せるのが遅れてゴメン！いつもお便り楽しみにしています。また送ってくださいね。

▼茨城県稲敷郡・びしばし娘・TONKOU



手彼女たちは漫研の部長と副部長ということらしくて，いやいやうまいもんです。

▼群馬県前橋市・ディルプール



手毎度おなじみディルくんのイシターシリーズ。ぜひとも夏休みに遊びに来てね。待ってます。

▼愛知県名古屋市・長谷川徳幸



手長谷川くんひさびさの登場。ファン通別冊ができたらイベントやるかもしれないヨ！

▼富山県高岡市・RED・FALCON



手ファンが急増中のRED・FALCONくん。いつものことながら凝ったイラストですな。

▼北海道紋別市・川村真理



手国技美香ちゃんのお友だちだそうで。捕われのお姫さまっ！てな感じかな。

▼埼玉県草加市・善良な一市民



手恐怖漫画にチャレンジかっ？文化祭がんばってね。もちろん勉強もだよ。

うとしてるのだ。当然RPG。あくまでも予定なので期待しないで待ってておくれ。そこで絵を描ける人，キャラクターを作れる人，音を作れる人，連絡ください。いっしょにソフトを作りませう。

あっ，そうそう『オール・オーバー・ザナドゥ』聞いた？これがなかなかのおスズメのレコード。全曲アレンジしてあるけど原曲の良さを残していてGOOD！ 聞いたことない人はぜひ聞いてみてほしい。単なるゲーム・ミュージックだと思ったら大きなまちがいだよ。

最近聞いている音楽（ボクはCD党なのさ）はミュート・ビートのフラワーとかエリーサ・ウォートのコメディア，ハートカクテルVol.2，SEIKOのストロベリータイムも良かった。全然関係ない話題でした。

さて，来月の予告を。来月はコミケに乱入ということで，そこで見つけた同人誌とかを中心に紹介していこうと思っている。どんな人達と会って，どんな同人誌が売られているのか，今から楽しみだなぁ。

●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」係

第11回 山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

ガールズ・イン・ゲームセンター

女の子がゲームをやって何が悪い！

今回の話は，大阪府松原市のばくさん（女性）より送られてきた１通の手紙からはじまった。まずは，その手紙を読んでもらうとしよう。

「こんにちは，山下先生。今日は私の愚痴（ぐち）を聞いてください。7月号の先生のフリートークボードに書かれていた『アウトラン』の記事を読んで，こんなにおもしろそうなゲームがあるのなら私もやってみようと思い，近所のゲーム・センターに向かいました。ところが，中に入ってみると，『アウトラン』の前に長蛇の列。しかたがないので，私は100円玉を手にいっぱい持ち，その列の一番うしろにならびました。

すると，前にならんでいた小学生のような男の子が，『おまえもこれするんか？』とエラそうに聞いてきました。もちろん，私はそのためにやってきたので，『そうや』と答えました。そしたら，その子は『おまえみたいな女には無理や。他のゲームやっとけ！』なんてことを言うのです。私はムカッとしましたが，ゲーム・センターの中で口論をするのもみっともないので，その場はおとなしく引きさがり，『サイコソルジャー』をプレイして帰りました。

山下先生は，この子の発言をどう思いますか？　そりゃ，私はゲームがヘタですよ。『サイコソルジャー』は１面が消えないし，『妖怪道中記』は，はじめて１分持たないし……。でも，ゲームは大好きなんです！　いろんなゲームをやってみたい!!　わかってもらえますか，この気持ち？　あっ，そうか，山下先生も男なんだ。わかってもらえないだろうなあ……。いーんだ，いーんだ，どうせ，この気持ちはだれにもわかってもらえないんだ，とひとりクヤシイ思いをするばくさんでした。」

ウーン，これはたいしたことないようで，じつは深刻な問題だ。やりたいゲームをプレイできない。それも，そのゲーム・センターにまだ置かれていないからというような仕方のない理由ではなくて，ゲームは男がやるものなんだという一般的な，ひと昔前の考えかたによってだ。ばくさんのクヤシイ気持ちはよくわかる。女の子に向かってそんな暴言をはくとは，なんたることぞ！

最近増えてきたと言っても，まだまだゲーム・センターで女の子を見ることは，ごく稀(まれ)だ。「ゲーム・センター＝男の遊び場」というイメージがあったせいかもしれないけど，その貴重な女の子を邪魔者あつかいするってのはヒドイ。

だいたい，男の子だって，女の子がたくさんゲーム・センターにいて，みんなでわいわいとゲームをプレイできたほうが楽しいはずだ。

彼女と２人で協力しあいながら『恋のホットロック』や『ツインビー』をプレイできたら，うれしいでしょ？　そのうち，ゲーム・センターがデートコースのひとつになっちゃったりして。それが発展して，プールバーならぬゲームバーなんてのが流行したら，おもしろいかもね。カクテルをたしなみながら，青白いライトの元で『エキサイティング・ビリヤード』をプレイする——オッシャレ～！

オッと，これ以上軌道をはずれていくとひんしゅくを買いそうだから，このへんで３人の女性に，この問題について意見を聞いてみるとしよう。

●HYPER―バルバーラ(16才)

かずかずのかわいらしいイラストを投稿することによって一躍有名になった，北海道に住むワルキューレ・ガール。近頃はファンクラブや親衛隊までできたと聞く。好きなゲームは，『イシター』と『トイポップ』。ゲーム・センターまでバスで通いながら，ＫＩをキラークラウドまで育てあげたが，『イシター』がなくなってしまったので，そこで断念。最近は剣道に凝っているとか。

「やっぱり，女の子がゲームをやってると変な目で見られるのがイヤですね。どうせなら，みんなで仲良く遊びたいのに。それから，人気のあるゲームは，人がたくさん群らがっていて見えないのが悲しいです。とくに『ドラスピ』なんて，人がたくさんいるうえにうまい人がズーッとやってるから，全然できないんです。女の子だと，どうしても気おくれしてしまって，入りこめなくて……。あたしも『ドラスピ』やりたいよぉ！』」

●コピロン(17才)

日本ファルコムで『イース』その他のゲームのキャラ・デザインを担当する，女性デザイナー。ゲームの腕前もかなりのもので，『ダライアス』のファースト・プレイで，ファッティ・グラトンまで行ったというからオドロキ！　好きなゲームは，『沙羅曼蛇』と『スペースハリアー』『エイリアンシンドローム』。友人の女の子は，『ハリアー』をノーミスでクリアしてしまうというから，これまたツワモノだ。

「私は，いつも友達といっしょに，キャアキャア言いながら『ガントレット』とかやってます。学生服着たままだと，ちょっと目立っちゃって，やりにくい面はありますけどね。あと，ちょっとでもヘタなプレイをすると，『女はやっぱりヘタだ』というような陰口をたたく人がいるんです。そーゆーのって，やだなあ。女の子がゲームをやって何が悪い！」

●紙尾明美(？才)

かの有名なコナミの宣伝部のおねえさん。一時期は業界のアイドルとして，ファンクラブが設立されたこともあった。好きなゲームは，やっぱりコナミの『グラディウス』と『沙羅曼蛇』。それに，『ギャラガ』も学生時代によくやったとのこと。紙尾さんの写真を持ってると，コナミのゲームがすぐ解けるとのもっぱらの噂デス。

「そうですねえ，やっぱり女の子どうしだとゲーム・センターって入りにくいですネ。女の子が入るような場所じゃないっていう固定概念があるからなのかな。この前も，ゲーム・センターで，スカートはいた女の子が『ハングオン』をやってるのを見たんですけど，こっちが恥ずかしくなっちゃいました。女の子に向いているゲームと，そうでないゲームっていうのがあるんですよネ。私の場合，何も考えないでひたすら撃つシューティング・ゲームが好きです。それから，ゲームをやっている男の子にひとこと。みなさん，もっと明るく楽しくゲームをしましょう。そうすれば，女の子だってゲーム・センターに入りやすくなるのにナ♡」

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

以上，いろいろな意見がでたけど，ボクの個人的な見解としては，同じゲームが好きな者どうし，どうして仲良くやれないのかなと思う。性別がちがったって，年齢がちがったって，スポーツの世界がそうであるように，みんな同じ仲間じゃないか。それを変に差別しようとするのは，それこそゲーマーが暗いと言われる理由だと指摘されても仕方がないような気がする。みんな，仲良くやっていこうぜ！

P.S.この問題についての男女両方の意見を待ってマス。女の子がゲーム・センターに入りにくいと感じる理由も教えてほしいな。反響が大きい場合は，再びこのコーナーで取りあげるつもりだからヨロシク！

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，見城こうじです。夏がくると思い出すゲームの一つに『パックマン』があります。これをプレイするため夏の暑い中さんざんゲーム・センターに通ったものです。『パックマン』をはじめてプレイしたときのショックは今でも忘れられません。あの洗練された画面，キャラクター，奇妙なサウンド，パックマンショーというアイデアの芸の細かさに感動し，ハートが震えたのを覚えています。言いたかないけど，最近のナムコにはあの頃のパワーが感じられなくなってきたように思います。ぜひともがんばって欲しいものですね。

VGGコーナー

福島県

★おいでませ，福島市駅前の「中合デパート」の屋上へ。

『スペースフィーバー』，『アイスクライマー』，『ウォータースキー』，『クロスファイアー』，『リングファイター』，『ワイルドウエスタン』，『フロントライン』，『ザ・ギネス』，『ダイナミックスキー』，『スペースパニック』，『レディバグ』，『バトルクルーザーM12』，『ポンポコ』，『フィールドコンバット』，『プレアデス』，『ジャンプバグ』，『ポールポジション』，『F－1』他多数。

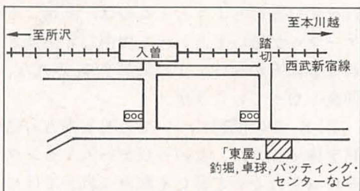
なお，この隣りにある山田デパートには20円の『WIZ』があります。

（伊達郡・初投稿の大野直樹）

■見城：『ワイルドウエスタン』ていうのもなかなかユニークな発想で作られたゲームだったなぁ。列車がきちんと駅に停車するあたり，おおっ！と思ったもんです。

埼玉県

★狭山市，「東屋」の奥のバッティング・センターに『TOP RIDER』というゲームがあり，これは『ポールポジション』のコピーゲームなのだが，何と自分がバイク(MAP1)！



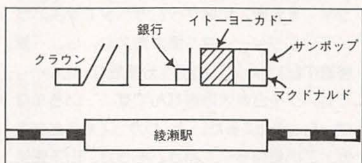
《MAP1》狭山市のVGGマップ

（所沢市・ベーマガの中のVGGをまっさきに見る角松ファンでA.Kが好きなXOR）

■見城：確かにこれはコピーゲーム中屈指（くっし）の名(!?)作といえるでしょう。捜せばまだまだいろいろなところに残っているんじゃないかな？ 一見の価値あり。

東京都

★足立区綾瀬駅の近くの「イトーヨーカ堂」5階には，『女三四郎(8月号の鹿島君！)』，『タイムギャル』，『黄金の城』，『ギャラガ』，『ギャプラス』，『ドラゴンバスター』などがある(MAP2)。（足立区・河村　稔）

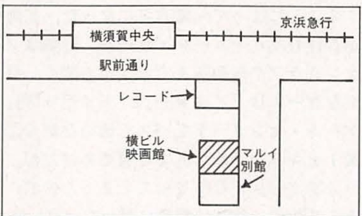


《MAP2》綾瀬駅周辺のVGGマップ

■見城：『ドラゴンバスター』と言えばこんなダジャレを知ってますか。「ドラゴンバスターを，どら，今度マスターするか（©手塚一郎）」

神奈川県

★横須賀中央の「横ビル映画館」6階にはATARIの『ウォーロード』，『バスケットボール』があり，他にも『グレートソードマン』，『ペンゴ』，『10ヤードファイト』，『ゼビウス』，『モナコGP』などがあります(MAP3)。(横須賀市・K-Kタワちゃん)



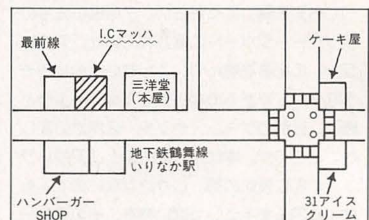
《MAP3》横須賀中央のVGGマップ

〔求む〕『シンドバッドミステリー』，『トランキライザーガン』，『三輪サンちゃん』，『レジェンド』，『ロットロット』それに2人同時プレイ可能でレーザーを撃ち合うゲーム。

■見城：ATARIの『ウォーロード』とは珍品だねー。いつ頃の作品だったかちょっと資料がないんだけど，これは1～4人まで同時プレイ可能な対戦式ブロック崩しゲームとでもいおうか，画面の4スミに各プレイヤーの守るべき陣地があって，それを壊されないようにパドルでボールを打ち返すというゲームでした。

愛知県

★3月号で紹介された「I.Cマッハ」に，『クレージーバルーン』が入りました（3月号のMAPはちょっとちがってました）(MAP4)。

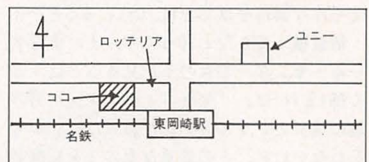


《MAP4》名古屋市昭和区のVGGマップ

（名古屋市・GUNSMOKE）

★このゲーム・センターはインベーダー衰退期を生き残ったあとのような，ちょっと暗い感じのところです。しかし！ そんなところこそ誰も知らないようなオールド・ゲームがあるのです。

セガのスペシャルデュアル（『カーハント』と『ディープスキャン』が一つの筐体（きょうたいに入っている)，『ゼロイゼ』，それからデータイーストの『ハローゲートボール』というゲートボール・ブームに便乗したようなゲームがあります。おもしろいのは，パワー・メータがおじいさんの顔で，パワーを入れていくと顔が赤く，苦しそうになっていくところです(MAP5)。



《MAP5》東岡崎駅のVGGマップ

（安城市・「べんべろべえ」が好きな子）

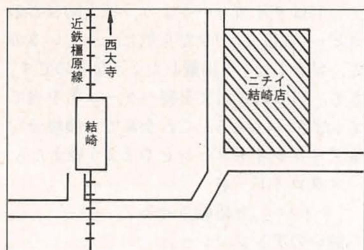
奈良県

★「ニチイ結崎店」の2階には『インベーダー』，『タイムリミット』，『ジャンプバグ』，『Mr. Do vs ユニコーンズ』，『新入社員とおるくん』，『リブルラブル』，『ディグダグ』，『タイムパイロット』などがあり，ほとんど10～50円でプレイできます(MAP6)。

（磯城郡・松尾　理）

■見城：『タイムリミット』がある！ 近くのかた，どなたかくわしいゲーム内容のレ

ポートください。僕はほとんど内容を覚えていません。



《MAP6》結崎駅周辺のVGGマップ

大阪府

〔求む〕『リブルラブル』,『ウイズ』,古くないけど『リターンオブイシター』,『ホッピングマッピー』,『アラビアン』をできるだけ大阪中河内エリアで見つけてください!!

(松原市・ばくさん)

■見城:このレポーターのかたは女の子だそうで,ここには掲載しませんでしたが,ゲーム・センターでちかんに会って怒りが爆発したという体験談などもいただきました。「ゲーム・センターを女の子でも気軽に来れるような場所にしてください!!」とのことです。ゲーム・センターのかたがたよろしく!!

ビデオゲーム史講座

教えてください

★自機はゼロ戦だったと思います。8方向レバーでボタンは一つでレバーの上下は,前進・後退ではなく,高度をあげたりさげたりするのに使いました(下にやると自機がどんどん小さくなり,上にやると大きくなってくる)。ボタンは普通のときは爆弾で,敵の戦闘機がでてくると自動的に機銃に変わります(高度が同じでないと戦闘機は倒せない)。

(兵庫県神戸市・河田 卓)

■見城:『ミッションX(データイースト・1982年作品)』です。ゼビウスより先にだされた作品であるという点において,注目すべきでしょう。

★主人公が風船で,*でできた迷路をたどってゴールへ行く。途中の壁に顔があってそこから息がでて飛ばされてしまうゲームの名前を教えてください。

(奈良県橿原市・金岡幸一)

■見城:『クレージーバルーン』,1980年タイトー製です。全48面でループします。

★ペンギンのようなキャラクターが,敵の攻撃をかわして,ブロックを外周へはじき,ブロックがドミノになって,スタート地点でドミノを押し倒すというゲーム。

(千葉県東金市・島 哲)

■見城:『ドミー』というテクノスジャパンのゲームです(第1図)。発売年度がちょっとはっきりしないのですが,同社の『スクランブルエッグ』と『ゼロイゼ』の間にできた作品だと思います。



《第1図》『ドミー』ゲーム・パンフレットより

★操作はブロック崩しと同じ。クリアの方法はというと,自分のボールを打ち返して画面上のドットをすべて消すというゲーム。

(神奈川県横浜市・金駒YTU)

■見城:『スターラブ』もしくは『イレーズ』という名前のゲームだと思います,当時はいくつかの会社が同じゲームを販売する場合,タイトルを変えることがよくありましたので,これもそのためだと思います。『スターラブ』の名で販売していたのはユニバーサル社ですが,開発元がここなのかどうかは,はっきりしません。10年ぐらい前のゲームです。

失敗談

★僕がはじめて『ハイパーオリンピック』をやったとき,100m走でいくらRUNボタンをたたいても人が動かない! なんと1人用で一生懸命プレイヤー2のボタンをたたきまくっていたのであった…。

(北海道札幌市・高田まこと)

■見城:埼玉の東武でん吉君からも,まったく同じ失敗談をいただいています。

アルカノイドは名作か否か

■見城:なんか,けっこう盛りあがっちゃったこのコーナーですが,あんまりしつこくてもなんですので,この話については今月限りにしておきましょう(また別の新しい論議なら大歓迎)。山形のTEL & KEI君,北海道の高君,宮城の車田君,大阪の細井君,山口のADYシゲユキ君,岡山のバーリン君その他みんなご意見ありがとう。今回はその中から富山の嘉指康人君のハガキ(一部抜すい)を紹介してしめくくりとさせていただきます。

★これからもリメイク・ゲームはまだまだでると思いますが,レトロブームなどとこだわらずにビデオゲームは歴史の浅い物ですから,メーカーのみなさんは前進を続けてほしいものです。

ときにはうしろをふりかえらなければいけないかもしれませんが,ビデオゲームはまだまだ大きな可能性を秘めています。人の創造力に限界というものはありません。ただ気がつかないだけなのかもしれません。

ちょっと一言

★僕が待っているのは,そう〝ストーリーこじつけのゲーム〟なんだ。昔のゲームはそれだったんだ。たった一つのアイデア(たとえば何をどうやって敵を倒すか,とか)に肉付けしていって,最後にストーリーをつけたりしたもんだ。それに比べてどうだい,最近のゲームは。いつもきまりきった「基本形」があり,それに服を着せてるだけじゃないか。そんな の誤解さ! たしかに最終面クリアしたときの感動も存在するさ。でもそれは,やっと終わった,最後までいったという充実感だろう。(中略)最近,僕は「こりゃ,なれるまでが大変だ」と感じるゲームが非常に少ないように思う。不条理だっていいじゃないか。動きがトロくたっていいじゃないか。僕はもっと新しい動作をメインとしたゲームの発表を心待ちにする。

最近のゲームで例をあげるなら「バブルボブル」なんかがそうだ。1画面で構成も単純で1キャラもだいたい16×16なのにあんなに楽しいじゃないか。

(東京都江戸川区・辻風蒼砂)

■見城：か——っ！　すっすばらしいー！この男，わかってるねー，男だねー。僕がいつも思っていることをズバリ簡潔に述べてくれたようで感動しました。

彼の言う「なれるまでが大変だ」をかんちがいする読者がいると困るので補足すると，これは主人公の基本操作・動作などが過去に例を見ない漸新なものであるために，そのルールや操作性になれるまでが大変であり，かつ，そこがおもしろい点でもある，ということを意味しているのでしょう。最近のゲームは単に最初から敵の攻撃が激しくてパターンを作っていかないと話にならない，という別の意味での大変さでしかありません。

また，「不条理だっていいじゃないか」という発言にも共感をおぼえました。ゲームが必要以上にリアルになる必要はありません（もちろんそういう方向のゲームもあっていいけど）。たとえばディグダグで岩の下に縦穴をあけると岩は落ちるけど登場キャラクターは縦穴で下に落ちたりはしないよね。あれってじつに不条理なわけだけど，あれでいいんだよね。そういったちょっとおかしな物理法則がはたらいているからこそ，ディグダグ独特の世界っていうのが築かれているわけでしょう。

「トロくたっていい」というのもわかるんですよねー。確かにスピード感って大事だけど，ゲームの展開に無駄のない構成がなされていれば，相対的なスピードが遅くても十分スピーディーなゲームに感じさせることはできると思います。単にハデさを追ってメチャクチャ速いゲームを作ったら，反射神経的についていけない人たちはどうなるんでしょうか？

辻風蒼砂君のハガキからは多くの問題提起がなされます…。

レスキューVGG

■見城：当コーナーの呼びかけにたくさんのレポート，本当にありがとうございました。名前も紹介しきれないけど，神奈川の北村君，千葉の猫山君その他大勢のみなさんに感謝！　で，今回はその中から埼玉県浦和市のサマンサ・キャタズミ君の送ってくれた『ドラちゃん』のレポートを掲載してみたいと思います。

★『ドラちゃん』ゲーム内容…フィールドは，はっきり覚えていないけどまず画面の上のほうに大きなドラえもんの顔がゆっくり左右に動いていて，その下を横一直線に細いブロックのような物でしきられています。下の広い部分には障害物がちらほらとあり，ドットが三つぐらいずつあっちこっちに散らばっています。ルールは自分の車を操作して，ライオンやトラの顔をかわしながらドットを取り，一定量取ったときにできるブロックのすき間から上のほうへ行き，ドラえもんの顔にくっつけば面クリア‼

このゲームは，はっきり言ってドラえもんの存在を無視したゲームだと思う。

7月号の宿題の答え

答えは①イーアルカンフー，②リブルラブル，③ワイピング（6月号のVGGで簡単に紹介してあるよ），④怒，⑤タイムスキャナー，⑥アイスクライマー，⑦ワイルドウエスタン，よって「イリワイタアワ」→順序を入れ換えて「ワイリイタワア」，そうです，あのアイレムのマイナー・ゲーム「ワイリータワー」が正解です。

③⑤⑦がちょっとむずかしかったようですね。とくに⑤は「ピンボール」がミスプリントで「ビンボール」になっていたりしてご迷惑おかけしました。しかも「五つのステージ」とか書いてあるのにじつは発売バージョンではステージ数が減っているんです。

正解者は以下のとおりです。

▶秋田県・VIEGLE—PROCYON▶群馬県・**阿左美実**▶千葉県・**FAMK—佐々木浩文**▶東京都・**ファンタジーゾーン人**▶同・**横山和幸**▶同・**皆川徹**▶同・**EXCHANGER & TOMMY**（前者・談〝P.S. 私に解けないVGGクイズはない〟）▶愛知県・**SECTION Z**▶太阪府・**木村卓広**▶和歌山県・**LEN**

あいかわらずこのクイズに景品はつきません。そこが粋(いき)なのです。

7月号のプレゼント当選者発表

「ドルアーガの塔」カタログ当選者

▶千葉県山武郡・**能勢一寿**▶東京都江戸川区・**田家守一**▶神奈川県中郡・**小島聡**▶京都府京都市・**ボスコ**

「ゼビウス」カタログ当選者

▶山梨県西八千代郡・**望月淳**▶愛知県安城市・**十河正裕**▶香川県綾歌郡・**BBC**

あまりに希望者が多かったもので，せめてもの僕の気持ちとしてプレゼント枚数を各1枚増やしました。ハズれたかた，ごめんなさい！

今月の宿題

今回はクイズというより，個人的にこのコピー(宣伝文)がやたら気に入っているので，紹介したくて掲載したようなものです。さて，以下の宣伝文を持つゲーム名を当ててください(もちろんこれ全部で1機種分)。

★アイソレイトゾーンをさまよう戦士たち。
メタロイドー41
「サイバー」を駆動させろ！
闘いのアンソロジー，
困難なアスペクトに，
君のボルテージがアップする。
とにかく動きが摩訶(まか)不思議。
静止と流動のハイブリッドな結合。
美しく流れる画面とBGM，
エキサイティングな15ステージ。
プレイヤーの秘孔を突く，
ハイポテンシャルなSF格闘技。

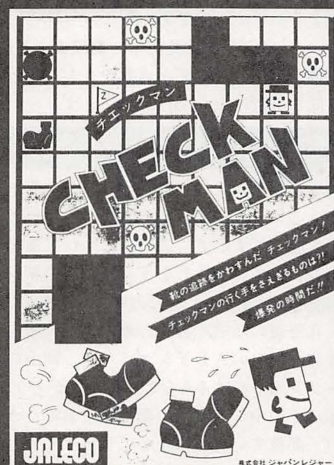
今月のプレゼント

SNKの「アテナ」,「怒」,「グラジエイター」,「メインエベント」のカタログをセットで5名様にプレゼントします(目玉はほとんどアテナだけですな)。希望のかたは，ハガキに「水着姿とセーラー服，どっちのアテナが好きですかSNKカタログセット・プレゼント希望」と書き，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 出版部マイコンBASICマガジン編集部VGGコーナーまで送ってください。

その際，あなたのSNKに対するイメージを，ひと言でいうとどうなるか書いてきてください。SNKのゲームをひと言で表すとこうだ，という感じでかまいません。

今月のVGG大賞は

■見城：今月からVGG大賞はOLD GAMEのレポートだけでなく，当コーナー全体のレポートの中から，もっとも中身の濃かったものに進呈することにしました。今月の大賞は当然，東京都江戸川区の**辻風蒼砂君**にさしあげたいと思います。



◀『チェックマン(ジャレコ)』パズル的要素を持った変わり種ゲーム



◀『ポップフレーマー(ジャレコ)』ノーティーボーイシリーズ第2弾(?)

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店 名	備 考
ドラゴンスピリット（ナムコ）	1,305,120	HTL-Y. N	PC巣鴨（東京）	全９面クリア
R・タイプ（アイレム）	1,127,500	G. M. C. N・K	サクセス香椎（福岡）	全２周クリア
1943〈1P〉（カプコン）	3,054,640	石井　元	プレイゾーン ジャック＆ベティ 山大前（山形）	全16面クリア
1943〈2P〉（カプコン）	4,194,460（トータルスコア）	HCM-FOX FPG-MTS	ゲームセンター ニュースター（三重）	各１コイン 全16面クリア
ライフフォース〈赤＝ロードブリティシュ〉（コナミ）	5,868,000	SPREAM-K, W	PC仙台（宮城）	11周目５面
SDI〈1P〉（セガ）	49,157,320	HTL-FOXに勝てん N㊟	ゲームプラザ イエローハット（愛知）	全11面クリア ノーミス EVERY50,000
SDI〈2P〉（セガ）	70,020,870（トータルスコア）	HTL-FOXに勝てん N＋S㊟	ゲームプラザ イエローハット（愛知）	全11面クリア １ミス EVERY50,000
ミッドナイトランディング（タイトー）	781	とおるくん	ウイルトーク タイトー（群馬）	１コイン 全面クリア
バトランティス（コナミ）	301,460	KAO-SOFINA 田畠恒保教頭	PC金沢（石川）	１コイン 16面
コンバットスクール（コナミ）	392,490	KOZUKE	PC経堂（東京）	全面クリア 階級＝大尉 ランクイージー
ダブルドラゴン（テクノスジャパン）	771,090	DAMAX	PC巣鴨（東京）	全面クリア
ル・マン24（コナミ）	591″3	HCM-FOX	ゲームプラザ イエローハット（愛知）	タイム優先
バレット（セガ）	465,750	SPREAM-BOMB	ハイテクゾーン セガ山形（山形）	１コイン ２周目４面
忍者くん阿修羅ノ章（UPL）	全31面クリア	全国９店にて達成	——	——
リベンジオブDOH（タイトー）	全34面クリア	全国23店にて達成	——	——

今月はつめ込んでつめ込んで全国集計タイトルなんと35！ 思わぬ★印に「やったね！」の声を発するお店もあるのでは…？

まずは話題のR・タイプ，集計の時点で全２周クリアしているのはハイスコアラーのG. M. C. N・K氏ただ１人！ロケテストが行なわれていた都市部のプレイヤーを相手にこれはみごと！

１９４３は全面クリアを優先してスコア集計していくつもりです。

ライフフォースはご存じのとおり青（ビッグバイパー）と赤（ロードブリティシュ）のどちらを選んでプレイするかで難易度がまったくちがってきますので別々に集計します。青に挑戦する勇敢(ゆうかん)なプレイヤーをチャレハイは待っています！

ＳＤＩは地表の隠れボーナスの発見数が決め手！㊟（＝グループ名）のかたがたの努力に感服いたします。

スーパーハングオンは全タイプ集計しました！店名が入らなかったのはどうか許してください。記録はいくつかのお店に集中するといった傾向が見られます。

アウトランも毎月のように「これが限界か？」と思わせながら今月も４コース更新，彼らはもはや神の領域の走りをしているとしか言えません。

※今月から新登場のチャレハイ通信よろしく！つぎのページを開いてみてください。

■スーパーハングオン（セガ）タイムレコード

コース ＼ きょう体	ミニライドオン		シットダウン		ライドオン	
ビギナー	2′48″33	SPREAM-SOL	2′48″41	SPREAM-FKS	2′44″40	AMM-清水正道
ジュニア	4′54″23	SPREAM-SOL	4′54″85	MGF BLUE SONNET	4′45″23	清水修二
シニア	6′54″50	SPREAM-SOL	6′55″50	RUN（大湊忠志）	6′51″66	HART-A★B★E ＆ HOYさん
エキスパート	8′54″83	LAP-BMXER（札幌）	9′07″50	HYPER-FUN	8′43″71	HART-A★B★E

■アウトラン（セガ）タイムレコード　※レイクサイドは記録更新なし

コース	タイム	スコアラー	店 名
ヴァインヤード	4′38″12	HTL-ねこニャンぼうわよう	サンペデックナムコランド（千葉）
デスバレイ	4′36″06	CHAT-YOU. A	サンペデックナムコランド（千葉）
ストーンヒル	4′37″78	CHAT-YOU. A	サンペデックナムコランド（千葉）
デュアルウェイ	4′35″43	CHAT-YOU. A	サンペデックナムコランド（千葉）

■ダライアス（タイトー）参考記録　※記録更新されたコースのみ

クリアゾーン・ランク	スコア	スコアラー	店 名	備 考
Ｖゾーン・ノーマル	5,582,650	EXTRA-IMM ＆ AGF	天野スポーツゲームコーナー（愛知）	新VER.
Ｗゾーン・ノーマル	5,604,520	EXTRA-UUU	天野スポーツゲームコーナー（愛知）	新VER.
Ｘゾーン・ノーマル	6,628,510	GMC, JPS	ウイルトークタイトー三島（静岡）	ターボ
Ｙゾーン・ハード	6,721,840	RPM-APEX	ゲームランドウイング（静岡）	新VER.

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	597,180	AMM-8	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'16"02	AMM-幕田	シニア
コンバットスクール	250,100	三　好	ランクイージー
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"93	AMM-つきだて	ランクイージー
マスタッシュボーイ	1,335,540	HYPER-MAD	24面 ワープ2回
ダブルドラゴン（1P）	111,340	K.E.I.	全面クリア 1コイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'53"76	AMM-幕田	ビギナー
スーパークイックス	683,850	K.K	2-8
アウトラン（レイクサイド）	4'50"15	TAKA-Q	ランクイージー
沙羅曼蛇	10,000,000＋α	Yuki	ノーミス

コミュニティスペースＮＴＫ　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライフフォース（2P）	1,724,100	木内達夫 NTK 役員（恵庭）	ノーマル 6周-6面
R・タイプ	319,800	AVG-WAR（室蘭）	ノーマル 4面
バトランティス	84,380	"SARU" NTK 会員（恵庭）	ノーマル 6面
アウトラン（デスバレイ）	4'47"28	木内達夫 NTK 役員	ノーマル
ダライアス（1P・Yゾーン）	6,244,440	AVG-MAINA（室蘭）	ノーマル 旧VER
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'04"77	LAP-BMXER（札幌）	ノーマル 50秒設定
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'54"83	LAP-BMXER（札幌）	ノーマル 50秒設定
1943（1P）	2,603,690	木内達夫 NTK 役員	1コイン 16面
ドラゴンスピリット	391,150	中田裕章 NTK会員（恵庭）	ノーマル 9面
リベンジオブDOH	737,980	AVG-BGM（室蘭）	ノーマル 33面

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	380,350	SHIN	9面
1943（1P）	2,661,470	赤坂まもる	全面クリア
ライフフォース（2P）	2,509,400	赤坂まもる	5周目2面
ダブルドラゴン（1P）	126,220	西村弘之	最終面クリア
SDI（1P）	325,330	赤坂まもる	10面 ノーマル設定
☆リベンジオブDOH	1,375,990	ARY	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'58"09	赤坂まもる	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'06"10	赤坂まもる	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'25"09	赤坂まもる	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'37"17	赤坂まもる	エキスパート

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'01"23	川田康一	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'20"31	オヤジ	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'19"19	安藤敏哉	シニア
R・タイプ	288,700	安藤敏哉	5面
1943（1P）	2,437,890	司	大和
ダブルドラゴン（2P）	573,570	エリとイワシ	全面クリア
ドラゴンスピリット	328,900	安藤敏哉	7面
飛翔鮫	1,096,000	まさ	エリア175
サイドアーム	3,044,500	司	全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	1,189,580	司	19面

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2 ☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	120,890	KEI	全面クリア
ドラゴンスピリット	241,180	AHO なんのっ	6面
臥竜列伝	1,283,040	K.E.I	8面 張飛
怒	1,439,300	K.E.I	全面クリア ノーミス
アルゴスの戦士	5,829,080	吉田幸央	ベリーハード 全面クリア
奇々怪界	642,750	島田奈美平	12面
1943（1P）	2,489,200	HYPER-紅尾	16面
トップシークレット（1P）	1,128,130	K.E.I	2-3
妖怪道中記	天界	タケサン	2コイン
迷宮ハンターG	542,220	K.E.I	5面

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,081,890	SPREAM-K,W	最終面クリア
1943（1P）	3,050,740	SPREAM-K,S	16面
★ライフフォース（2P）	5,868,000	SPREAM-K,W	11-5
コンバットスクール（1P）	261,380	SPREAM-K,S	実戦 ランクイージー
SDI（1P）	7,535,020	SPREAM-BOMB	ノーミス 11面クリア
☆リベンジオブDOH	1,426,120	M,K	最終面クリア
迷宮ハンターG	634,870	F,Z	6面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'14"33	SPREAM-SHOT	エキスパート
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'11"45	SPREAM-K,W	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'03"56	て つ	ジュニア

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	4'38"81	AMM-つきだて	ゴールイン
アウトラン（ストーンヒル）	4'39"31	中川　剛	ゴールイン
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"18	AMM-つきだて	ゴールイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"29	LAP-MBXER	ビギナー 50秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'57"76	LAP-MBXER	ジュニア 50秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'07"62	LAP-MBXER	シニア 50秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'01"16	LAP-MBXER	エキスパート 50秒設定
ドラゴンスピリット	694,980	中川　剛	1コイン クリア
R・タイプ	313,400	田中博史	5面 1コイン
コンバットスクール	254,520	三好幸司	1コイン 実戦

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	93,250	I LOVE なるみちゃん	1コイン
1943（1P）	2,275,720	ふかい	1コイン 16面
1943（2P）	1,362,680	まもる×2人	7面だと思う
アウトラン（デュアルウェイ）	4'43"50	LPA-BMXR	
ドラゴンスピリット	365,480	ふかい	1コイン
ファンタジーゾーン	16,078,500	森川美穂の青春放送局	4周目3面
エイリアンシンドローム	1,193,700	菊田桃子	13面
バブルボブル	3,337,850	水子のれい	75面
ジャンボウ	361,300	怪猫オチ	30面
サイコソルジャー	152,600	まもる	1コイン

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	640,610	VIEGLE POP	1コイン 全面クリア
1943（1P）	2,663,300	BEAKER	16面
リベンジオブDOH	1,620,160	J.I	最終面
スーパーハングオン	9'19"64	WAT	エキスパート
スーパーハングオン	7'14"40	SPREAM K.W	シニア
スーパーハングオン	5'30"31	SPREAM K.W	ジュニア
☆忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	BEAKER	面数優先 1コイン
ダブルドラゴン	136,700	MURUCHI	1コイン 最終面クリア
エクスターミネーション	全面クリア	SPREAM K.W	1コイン

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宏ビル1F ☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	368,350	中川　剛	9面
★スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	2'44"40	AMM-清水正道	アフリカ（ビギナー）
★スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	4'45"23	清水修二	アジア（ジュニア）
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'56"86	清水修二	アメリカ（シニア）
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	9'07"05	清水修二	ヨーロッパ エキスパート
ダブルドラゴン（1P）	107,200	森高弘二	全面クリア
エイリアンシンドローム（1P）	1,321,400	本庄輝一	13面
マスタッシュボーイ	701,330	杉井誠治	18面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	408,700	西高ドラ	4面
サイキック5	2,111,600	G,C, 岩野	8面

川沿キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	411,380	RISM-会長さん	1コイン 9面
1943（1P）	2,338,500	RISM-H・K	1コイン 16面終盤
1943（2P）	3,419,870	RISM-千葉 RISM-H.K	入荷2日目 1コイン16面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'22"36	永桶！ 0点！	アフリカ
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'23"55	ラーメン屋	アジア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	388,980	RISM-調子がわるい	ストーリー2 エリア2
ダブルドラゴン（1P）	114,870	君も RISM に入ろう	

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6 ☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943（2P）	3,754,910	SCM & MGC'（SVC）	最終面クリア
ドラゴンスピリット	321,360	M・G・C'（SVC）	8面
沙羅曼蛇	3,179,400	S・C・M（SVC）	5周目の1面
ダブルドラゴン（1P）	137,590	M・G・C（SVC）	最終面クリア
妖怪道中記	天界クリア	IQ＋PSI	3コイン
ラスタンサーガ	392,200	KSC	3面
スーパーバブルボブル（2P）	7,542,900	KIP & POW（SVC）	100面 クリア
バブルボブル（1P）	7,967,390	POW（SVC）	ザップ2回 97面
ダブルドラゴン（2P）	109,810	POW & Y.S（SVC）	
ファンタジーゾーン	12,080,820	POW（SVC）	4周目3面

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-8 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'03"28	FOE いわかん（V 3.3 L11）	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'19"86	HAN	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'41"57	RPM	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	22,165,140	RPM	エキスパート 14面
ドラゴンスピリット	387,100	AVG あっちゃん	1コイン 9面
ダブルドラゴン（1P）	94,280	りょうざんの弟子	1コイン クリア
アウトラン（レイクサイド）	4'52"09	RPG	
飛翔鮫	3,915,110	りょうざんの弟子	1コイン エリア699
エイリアンシンドローム（1P）	1,243,200	HAN	13面
エクスターミネーション（1P）	1,220,880	XYZ	1コイン 8面

ウエスタンウッド　北海道
北海道札幌市白石区厚別中央2条5-2-8 ☎011-892-8255

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（Vゾーンクリア）	5,237,220	HSC 長原	ノーマル
ダライアス（Wゾーンクリア）	5,034,820	HSC 長原	ノーマル
ダライアス（Xゾーンクリア）	5,815,550	HSC 山口	ノーマル
ダライアス（Yゾーンクリア）	6,091,790	HSC 山口	ノーマル
ダライアス（Zゾーンクリア）	5,242,530	HSC 長原	ノーマル
ミッドナイトランディング	682	KT 中村	全面クリア
飛翔鮫	10,000,000＋α	HSC 山口 高島イクロー	エリア999
アルカノイドII	2,092,780	大沢太躍	全面クリア
ドラゴンスピリット	313,530	HSC 山口	7面クリア
☆忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	HSC ながはる	1コイン

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,122,020	VIEGLE -POP	1コイン 全面クリア
ライフフォース	2,873,900	SPREAM 佐吉	6周目1面
1943（1P）	2,779,930	SPREAM P.V	最終面 ランク10
バトランティス	90,120	GASC	
ダブルドラゴン	169,260	T.K	最終面クリア
リベンジオブDOH	28面	T.S	面数優先
☆忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	BEAKER T.S なおきくん	面数優先
コンバットスクール	251,160	SPREAM K.S	ランクイージー（8面）
エイリアンシンドローム	2,588,400	VIEGLE TO-Y	5周目4面
エクスターミネーション	全面クリア	M.A T.A YMS	面数優先

チャレハイ通信

★ＰＣ小樽（北海道）

●OTARU AMUSEMENT CLUB！ 略してOAM！ うちのクラブはゲームの攻略などを本にしているというクラブです。部員数総勢40名！ 本が欲しい人は連絡を！

★ゲームコーナーロン（北海道）

●お店は小さいがサービスいっぱい!!

●会員になると新製品入荷に対して１ゲーム無料!!

★西野ナムコランド（北海道）

●ナムコ会員募集中！

★コミュニティスペースＮＴＫ（北海道）

●当店は新製品の入荷も早く，また機種も豊富です（アフターバーナーも入りますよ）。ゲーマーのコミュニティの場としてご利用いただける楽しいお店です。

●当店のゲーム機のメンテナンスの良さは北海道一と思います。

●ＮＴＫの会員は1,381名，ゲームの好きな中学生以上のかたならどなたでも会員になれます（店長およびＮＴＫ会員一同）。

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,026,020	VIEGLE-POP	全面クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	3'05"84	VIEGLE-KEI	ビギナー
コンバットスクール（1P）	274,690	VIEGLE-KAY	実戦 ランク イージー
ライフフォース（2P）	2,538,200	VIEGLE-KEI	5-4
R・タイプ	283,000	JORI	6面
バトランティス	131,460	VIEGLE-志賀真理子♥	8面
1943（1P）	2,628,870	JORI	16面 モビXO
ダブルドラゴン（1P）	101,690	JORI	全面クリア
サイコソルジャー（1P）	1,859,500	VIEGLE-KEI	全面クリア
バラデューク	222,160	VIEGLE-KAY	全面クリア

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	479,390	加藤さん,今何km/h /?	9面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'58"42	THE/ WECさいちゃん	ビギナー イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'52"77	THE/ WECさいちゃん	シニア イージー
沙羅曼蛇（1P）	4,106,700	高校4年あたる松本	6-2
リベンジオブDOH	621,160	仮死状態の RG-5 OP ……	25面
コンバットスクール（1P）	262,670	ビデオキングわきが 黒木あきら	実戦 ランク ノーマル
源平討魔伝	鎌倉クリア	バイセクシャル	1コイン
ダブルドラゴン	118,020	VGC Oh! WIZARD	全面クリア 1コイン
マスタッシュボーイ	1,213,480	小野道弘	20面
エイリアンシンドローム	1,200,000	THE / WECさいちゃん	2-6

ビデオインセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	677,090	AF-プロジェクト A子	3匹.全面クリア
バレット（1P）	408,700	ベルサイユ・ARIUS	5人
1943（1P）	2,768,940	AF-プロジェクト A子	レベル2
エイリアンシンドローム	2,333,600	5分前はチンパンだった。	25面
ダブルドラゴン（1P）	133,070	AF-プロジェクト A子	
バブルボブル	9,999,990	真の神=ASOの鬼	
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'06"75	DELA	ビギナー
飛翔鮫	1,732,050	かっつあん VS NO BROW	
SDI（1P）	318,800	TPC・キャッピー OGC	イージー
ティードオフ	16アンダー	TPC・あいどる♥	イージー

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★1943（1P）	3,054,640	石井　元	全面クリア
1943（2P）	4,080,720	石井　元 & AFC-菅原	全面クリア
R・タイプ	270,700	飯　村	6面
ドラゴンスピリット	363,310	SPREAM-DIG	9面
ダブルドラゴン（1P）	136,230	川口　順	全面クリア
コンバットスクール	254,020	TEN	階級=軍曹（イージー）
☆リベンジオブDOH	2,098,240	DOM	全面クリア
パーフェクトビリヤード	302,800	佐藤英雄	14面
バトランティス	209,480	SPREAM-DIG	12面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'37"24	佐藤英雄	シニア

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市新町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ミッドナイトランディング	781	とおるくん	1コイン 全面クリア
1943（1P）	2,718,190	PPK	1コイン 最終面クリア
ドラゴンスピリット	962,460	WUL-諸星あたる	1コイン 全面クリア
☆リベンジオブDOH	1,487,140	TRI-MENDO	1コイン 全面クリア
ダブルドラゴン（1P）	96,790	ぞえち	1コイン 全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	4,758,940	剣　桃太郎	1コイン 12面
ワールドウォーズ（1P）	654,320	渡辺裕司	1コイン
沙羅曼蛇（1P）	2,085,900	EFF 笹井学	1コイン 3-5
R・タイプ	244,100	たっくんぽっぷ	1コイン

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 津田沼サンペデック内 ㈱ナムコ　☎0474-77-5193

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'12"05	CHAT-INFINITE-ZUR	ジュニアクリア 55秒
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'37"90	CHAT-INFINITE-ZUR	エキスパートクリア
★アウトラン（ヴァインヤード）	4'38"12	HTL-ねこニャンぼうわよう	47.1残 イージー
★アウトラン（デスバレイ）	4'36"06	CHAT-YOU.A	イージー
★アウトラン（ストーンヒル）	4'37"78	CHAT-YOU.A	44.3残 イージー
★アウトラン（デュアルウェイ）	4'35"43	CHAT-YOU.A	47.5残 イージー
ドラゴンスピリット	1,081,430	CHAT-山吹き色の波紋疾走 YAM	クリア
SDI（2P・トータル）	11,695,080	CHAT-KIM CHAT-COM	
1943（1P）	2,783,800	FPG-SYI	クリア
コンバットスクール	382,210	KOZUKE	作戦成功 曹長→大尉

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'00"63	SPREAM-SHOT	エキスパート
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'02"20	J,H	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'56"71	SPREAM-SHOT	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"23	SPREAM-SOL	ビギナー
SDI（1P）	9,289,350	SPREAM-BOMB	3機ノーエブリ設定クリア
SDI（2P）	14,147,540	SPREAM-BOMB & SOL	各1コイン全パーフェクト
1943（1P）	2,938,200	SPREAM-SUZ	1コイン クリア モビ×0
ダブルドラゴン（1P）	655,060	URYYYY!	1コイン クリア 3人設定
★バレット（1P）	465,750	SPREAM-BOMB	1コイン 2周目4面
ドラゴンスピリット	213,010	URYYYAAH!	1コイン6面

ファンフル　群馬
群馬県前橋市千代田町4-12-3　☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトランディング	705	SDMK-7	
ダライアス（Yゾーンクリア）	6,548,920	FATTY-JUN	
ダブルドラゴン（1P）	74,230	H.S	
忍者くん阿修羅ノ章	2,795,860	茂木武士	
リベンジオブDOH	1,269,480	田辺浩志	
コンバットスクール（1P）	104,600	N.G	
1943（1P）	2,555,120	TRI-STRANGER	1コイン クリア
パーフェクトビリヤード	67,600	前田さん	
飛翔鮫	3,019,380	JUN	
エクスターミネーション	941,250	SSR	

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	238,410	大沢 武士	ノーマル 1コイン
ライフフォース	1,745,400	HH	ノーマル 1コイン
R・タイプ	248,600	TOH	ノーマル 1コイン
ダブルドラゴン	65,740	AK	ノーマル 1コイン
1943	2,743,530	AZUKI,たろすけ	ノーマル 1コイン
エイリアンシンドローム	1,739,400	ナイト	ノーマル 1コイン
トップシークレット	1,296,220	BELLRIN	ノーマル 1コイン
ワンダーモモ	318,600	HN	1コイン 最終面
ダライアス（Yゾーンクリア）	6,215,530	YC	ノーマル 1コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	360,040	HN	1コイン 最終面

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'48"33	SPREAM -SOL	50秒 ビギナー
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'54"23	SPREAM -SOL	50秒 ジュニア
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'54"50	SPREAM -SOL	50秒 シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'02"55	SPREAM -SOL	50秒 エキスパート
SDI（1P）	27,197,000	SPREAM -SOL	5万エブリ 4機設定
SDI（2P）	27,208,000	SPREAM -BOMB&SOL	全面パーフェクト 4ミス
1943（1P）	2,811,750	ASA は死んだ	1コイン 最終面
ドラゴンスピリット	479,820	ASA は死んだ	1コイン 全面クリア
コンバットスクール（1P）	266,340	押天狗	イージー
ダブルドラゴン（1P）	116,060	AIR NEX D‥	1コイン 全面クリア

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆リベンジオブDOH	1,154,690	NEL 馬大根 KC-NEL	3機クリア ノーマル
スーパーハングオン（シットダウン）	2'54"67	JWY	ビギナー イージー
スーパーハングオン（シットダウン）	5'20"71	KC-YEN	ジュニア 上記に同じ
スーパーハングオン（シットダウン）	7'21"11	サッポロポジション KC-NEL	シニア 上記に同じ
スーパーハングオン（シットダウン）	9'29"11	NEL子はおきる KC-NEL	エキスパート 上記に同じ
サイキック5	10,022,100	KC-QEE	4機クリア
1943（1P）	2,552,190	NANDEMO ®	16面 ランク=10
1943（2P）	4,016,370	KC-MAX & KC-YEN	16面クリア 上記に同じ
ドラゴンスピリット	989,350	ACU-EPS	7/7まで 4機クリア
ドラゴンスピリット	1,040,910	家族の食卓 KC-MFP	7/8から 5機クリア

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	434,100	ATARI-FANCY-HKD	6面
1943	2,926,400	HTL-AE-ボタンがライバル!	大和にぶっとばされた。
ドラゴンスピリット	549,930	HTL-めぞんのつねりがライバル	クリア
ダブルドラゴン	112,660	通りすがりのくさや	4面で死亡
バトランティス	68,400	HTL-ダァンクショット!!	5面
ジャンボウ	365,100	鈴木　好徳	28面
ダライアス（Wゾーンクリア）	3,966,050	HTL-ボタンを押さずに連射	ランクA ターボつき
ダライアス（Xゾーンクリア）	5,623,500	HTL-看護婦さん元気?	
超時迷宮レジオン	4,559,110	高堂　秀夫	最終面クリア
F-14トムキャット（ピンボール）	10,000,000	ATARI-FANCY-HKD	

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	401,130	MAH 2	9面 3機設定
バトランティス	130,580	MAH 2	8面 3人設定
1943（1P）	2,657,810	高橋玉川	16面 モビ×2
コンバットスクール（1P）	250,360	MAH 2	軍曹 実戦 イージー
ダブルドラゴン（1P）	92,970	HAM	全面クリア ノーミス
エイリアンシンドローム（1P）	1,681,000	X.O	20面 ノーマル
マスタッシュボーイ	1,694,870	I.D	34面 ノーマル
スーパーハングオン（ライドオン）	2'52"31	MAH 2	ビギナー 50秒設定
スーパーハングオン（ライドオン）	4'50"81	MAH 2	ジュニア
スーパーハングオン（ライドオン）	6'59"97	HAM	シニア

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆リベンジオブDOH	2,069,710	木村雅彦	1コイン 最終面クリア
ドラゴンスピリット	1,043,190	HTL-Y.N	全面クリア 点数かせぎ
コンバットスクール	265,600	メガネフラッシュ	実戦 ランク2
1943（1P）	2,659,380	村木彦雅	1コイン 最終面
ダブルドラゴン（1P）	243,650	アンギラス	全面クリア
ダライアス（2P・Xゾーンクリア）	3,136,400	ロケット パンチ	2人でやって点が多い方
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'03"68	木村彦雅	タイム優先（アフリカ）

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	946,660	HTL の親玉 Y.N	全面クリア
1943（1P）	2,771,900	HTL-いつか大和,ブッとばす!	16面 1コイン
妖怪道中記（ニューバージョン）	天界到達	AE-S.J（少年じゃんき）	1コイン 証人あり
ダブルドラゴン（1P）	136,820	ACT-もりくん	最終面クリア 1コイン
臥竜列伝（1P）	637,640	ACT-もりくん	5面 1コイン
アルカノイドII	129,430	ASHURA-TEAM-POF	5面
スーパーハングオン（シットダウン）	2'52"66	HTL-NNJ AGS	ビギナー
スーパーハングオン（シットダウン）	4'57"33	HTL-NNJ AGS	ジュニア
スーパーハングオン（シットダウン）	7'47"08	通りあがりのあいきゃー	シニア
スーパーハングオン（シットダウン）	9'46"94	HTL-NNJ AGS	エキスパート

★川沿CH（北海道）

●今度この店でRISM（リズム）という会を作りました。ゲームの好きな人ならだれでもどうぞ（ただし中学生以上に限る）。くわしくはお店で！

★PC八戸（青森）

●常連客で「にんじん倶楽部」を発足しました。その会報をだすにあたって広～く原稿を募集してます。くわしくはお店まで。

（常連のまもる）

★DLL郡山（福島）

●デパートの9Fにしてはレベルが高い（?）ゲーム・センター。遠征してくる人は大歓迎です。店員さんも一風変わっていてなかなか楽しいゲーム・センターです。

★日立CH（茨城）

●ただ今，楽しいサマーイベントを実施中!!みんなで遊びに来てね（店長）！

★宇都宮CH（栃木）

●ある常連の口ぐせPART1「俺，腹へっちったぁ。疲れちったぁ。金ねぇヨ。眠くなっちった。気持ち悪くなっちったぁ…ぼくわかえる」，「かぁんけえねえよう！ボオエ～ン」。

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943 (1P)	2,742,620	瑞原　髮	16面 大和
1943 (2P)	3,981,910	JAG-HS と HKZ	大和撃沈
ドラゴンスピリット	725,330	JAG-WOP	9面クリアしてない
リベンジオブDOH	1,332,500	瑞原　髮	2ミス最終面 永パなし
リベンジオブDOH	9,999,990＋α	瑞原　髮	最終面 永パあり
ライフフォース	2,874,300	瑞原　髮	5-6
ラスタンサーガ	全面クリア	SUS MK-I マイティ・スミス	
スーパーハングオン (シニアコース)	30,558,990	堀田綾子命	7:40:02
バトランティス	201,300	MASTER SHIEF	11面 イージー
スプリングブレイク (ピンボール)	16,779,280	瑞原　髮	エキストラ1 スペシャル1

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	561,370	ATARI-KAD	全面クリア ノーマル設定
SDI (1P)	6,504,070	ATARI-KAD	1ミスクリア イージー設定
スーパーハングオン (シットダウン)	7'41"21	部位愛死-GAF	シニア イージー設定
スーパーハングオン (シットダウン)	2'52"30	RUN 鳥不会	ビギナー イージー設定
大列車強盗	2,743,200	ATARI-KAD	9-5 最終面パンチ
1943 (2P)	3,634,110	CPM-J.M ATARI-KAD	全面クリア 大和撃沈!
飛翔鮫	7,166,160	INFINITE-FLY	エリア999 ＋α
エイリアンシンドローム (1P)	1,906,500	TEMPLE-KNIGHT	3-4
ボスコニアン	2,587,500	?	5機設定 ランクC
迷宮ハンターG (1P)	729,600	ATARI-KAD	7ノ章

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	835,070	ALT-満里奈	全面クリア
ダブルドラゴン (1P)	194,440	CGP-CHIR	全面クリア
コンバットスクール (1P)	263,110	KPC-P.D	実戦 ランク イージー
SDI (1P)	107,280	CGP-CHIR	8面 1コイン
SDI (2P)	682,640	苦能 KPC-P.D	全面クリア
トップシークレット	56,000	KPC-わんだ	4面 1コイン
リブルラブル	奇跡19	S.G.M. 他2名	ランクA
ドルアーガの塔	F60 クリア	タコス 他3名	面数優先
アウトラン (UP・デュアルウェイ)	4'38"87	KPC-P.D	イージー
超時迷宮レジオン (1P)	1,962,340	KPC-K.Q	3-12

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19 ☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24 (ミニスピンタイプ)	645,420	RU-IMA	ノーマル設定
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'53"56	RVI-KT	初級
リベンジオブDOH	1,513,270	JUN	
コンバットスクール (1P)	206,890	ING	
☆忍者くん阿修羅ノ章	31面全面クリア	JAG-ATS バスターズ H・S	ノーマル設定 1コイン
迷宮ハンターG (1P)	645,500	NAKA	
エクスターミネーション	851,810	E.E.KO	ノーマル設定 1コイン
サンダーセプターII	484,320	YOU	
飛翔鮫	2,896,220	T.K.O	1コイン
妖怪道中記	天界到達	G.I.A	ノーマル設定

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	819,300	HTL-EPS	14面
ミッドナイトランディング	トータル 749	MAX,YANMA	8面クリア
ドラゴンスピリット	1,092,890	HTL-Y.N	9面クリア
F-14トムキャット	9,076,460	CRAMP BOY	JACK POT×3
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'49"46	RVI-KT	アフリカ
スーパーハングオン (ミニライドオン)	4'57"97	RVI-KT	アジア
1943 (1P)	2,911,110	HTL-プロゴルファー猿	16面
ダブルドラゴン	148,250	ACT-もりくん	全面クリア
コンバットスクール	378,390	KOZUKE	全面クリア 大尉

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	636,740	D.A	全面クリア
スーパーハングオン (シットダウン)	2'51"13	冗談はよし子	ビギナー 敵車ノーマル
スーパーハングオン (シットダウン)	5'18"57	冗談はよし子	ジュニア 敵車ノーマル
ダブルドラゴン (1P)	226,840	HTL-ATSU	全面クリア 3人設定
リベンジオブDOH	ラウンド15	TIM	1コイン 面数優先
タイムスキャナー	1,654,590	フランソワ・ヴィヨン	1コイン 5ボール設定
妖怪道中記	畜生界/餓鬼界	HTL-YUR	共に1コイン クリア
ノックダウン	124	なぜか人気がある	パット使用不可だぞ!!
スパイハンター (アップライト)	265,115	冗談はよし子	ランク0 EXT4回
源平討魔伝	鎌倉クリア	常連の少年たち	まだ生き残ってます。

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (シットダウン)	37,288,300	AUA	アフリカ 2'57"57
スーパーハングオン (シットダウン)	42,161,160	AUA	アジア 5'08"30
スーパーハングオン (シットダウン)	46,777,530	TEN	アメリカ 7'25"03
ドラゴンスピリット (1P)	612,230	EXP-WARRIOR	9面
コンバットスクール (1P)	371,790	KOZUKE	大尉(CP)
ダブルドラゴン (1P)	274,780	EXP-WARRIOR	最終面クリア
1943 (1P)	2,895,890	EPC-S.H	16面 大和で死す
アウトラン (スタンダード)	53,740,310	EXP-WARRIOR	Aコース 4'46"93
アウトラン (スタンダード)	54,945,380	KYS-SP	Cコース 4'42"43
アウトラン (スタンダード)	5,542,350	KOZUKE	Eコース 4'51"18

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-21-15 第26東京ビル ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	645,880	FUL	全面クリア 1コイン
ダブルドラゴン (1P)	328,440	DAMAX	全面クリア
ライフフォース (1P)	368,100	のび太	ひさしぶりなの…
スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'02"88	及川祐一郎 (HRC)	アメリカ
1943 (1P)	2,884,900	AGF	全面クリア 大和100%
アウトラン (レイクサイド)	4'52"90	こめっと,ひばば	
アウトラン (デュアルウェイ)	4'49"34	どどんば助六	
アウトラン (デスバレイ)	4'50"75	燃えるお兄ちゃん=くりぼー	ノヘヘヘ
720°	305,400	DAMAX	クラス4～☆ クリア
F-14トムキャット	9,558,990	FUL	設定ハード調

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン (1P)	108,420	ACT-もりくん	最終面クリア
1943 (1P)	3,005,620	菊　地	16面で終る 10万点3回
ドラゴンスピリット	671,800	CHAT-ふるえるぞハート YAM	全9面クリア
スーパーハングオン (ミニライドオン)	17,761,250	NVC-KPS	タイム記録なし
アルカノイドII	921,290	でーもん	34面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990＋α	TA.	
コンバットスクール	263,640	タイトーです	テロ
エイリアンシンドローム (1P)	1,935,700	でーもん	4-1
バレット (1P)	31,350	TA.	2面
ラスタンサーガ	1,044,100	EXGANDER	全面クリア

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943 (1P)	2,827,040	E-da	1コイン 最終面クリア
1943 (2P・トータルスコア)	3,981,440	E-da and M.C.K	1コイン 最終面クリア
ドラゴンスピリット	1,007,350	LIBRINIAN	最終面クリア 5機設定
☆リベンジオブDOH	1,026,450	M.C.K	最終面クリア 5機設定
トップシークレット	2,177,580	ベス小林	1コイン 最終面クリア
ダブルドラゴン (1P)	109,360	CHIEMI'S	1コイン 最終面クリア
エイリアンシンドローム (1P)	2,254,400	M.C.KOBATALIAN	1コイン 4-4
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'52"81	CHIEMI'S	ビギナー イージー
スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'22"94	おおばか	シニア イージー
スーパーハングオン (ミニライドオン)	4'58"01	LIBRINIAN	ジュニア

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンスピリット	1,305,120	HTL-Y.N	全9面クリア
1943 (1P)	2,815,110	HTL-AE-じゃんき	全16面クリア ※クリア優先
R・タイプ	857,300	HTL-久保恵美子	2周目5面
ライフフォース (2P)	5,498,300	めぞん一刻	10周目6面
コンバットスクール (1P)	381,600	KOZUKE	実戦 クリア 大尉
スーパーハングオン (ミニライドオン)	6'56"58	SPREAM-SOL	シニアコース ノーマル設定
スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'03"73	SPREAM-SHOT	エキスパート ノーマル設定
SDI (2P・エブリ5万)	68,018,360	HCM-FOX HCM-てった	全面パーフェクト 1ミス
SDI (1P・エブリ5万)	28,305,830	SPREAM-SOL	全面クリア
★ダブルドラゴン (1P)	771,090	DAMAX	全面クリア

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (シットダウン)	3'01"27	冗試はよし子	ビギナー ゴール
バトランティス	164,800	黒猫夢想 平野 於美	10面
ドラゴンスピリット	591,480	ありたぶしゅー	9面
1943 (1P)	2,743,450	TEN	16面
リベンジオブDOH	277,550	一発逆転地獄界はらう	
SDI (1P)	4,219,000	GIL-HAMAD	ノーエブリ 2ミスクリア
ダブルドラゴン (1P)	149,910	KOT	1コイン 4面
飛翔鮫	6,497,910＋α	でーもん	エリア999 ＋α 中断
コンバットスクール (1P)	235,600	タンバリンしかできない丹波です	
妖怪道中記	人間界到達	GIL-HAMADAN 軍団-MAM	1コイン

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット (ノーミス記録)	529,990	霊気按的発狂精神体 妖怪ぬらりひょにけ	かせ記録 985,780
1943 (1P)	2,854,810	マイナー TAN (H.I.M)	1コイン 大和まで
バトランティス	164,160	新アウトラン6千万点プレイヤー Ⓒ	イージー 10面
★コンバットスクール (1P)	392,490	KOZUKE	実戦 クリア 大尉作戦成功
リベンジオブDOH	2,199,340	八割維持拡散核弾頭 大怪獣KOZUKE	25面
ダブルドラゴン (1P)	245,040	EXP WALLIOR	1コイン 最終面クリア
ガントレット	1,281,096	新興宗教マンゴーン	ウィザードのみ
マーブルマッドネス	141,170	CIA	ベリーイージー
ジェダイの復讐	1,383,100	マンゴーンの創作者	最終面クリア
アウトラン (ヴァインヤード)	54,395,520	中途半端じゃできないぜ/KOZUKE	4'44"75

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,255,200	LIBRINIAN	最終面クリア 1コイン
スーパーハングオン (シットダウン)	2'48"79	RUN（大濱忠志）	ビギナー 50秒設定
スーパーハングオン (シットダウン)	4'55"55	LIBRINIAN	ジュニア 敵車イージー
★スーパーハングオン (シットダウン)	6'55"50	RUN（大濱忠志）	シニア
スーパーハングオン (シットダウン)	9'19"25	A.O	エキスパート
ダブルドラゴン (1P)	176,340	HTL バイオX	1コイン 最終面クリア
☆リベンジオブDOH	1,227,120	NVC-TIG	1コイン 最終面クリア
バトランティス	56,100	半田正敏	4面
ライフフォース (2P)	2,590,900	ミッチャン	5-4
1943 (1P)	2,918,130	HTL-水穂麗	1コイン 最終面クリア

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	444,300	ECM-SIN	ノーマル 6面
ダブルドラゴン (1P)	110,120	谷口大英	ノーマル 全面クリア
1943 (1P)	2,845,320	佐藤晃一	ランク12 16面
ドラゴンスピリット	1,098,110	ILG-K・M	ノーマル 全面クリア
ダライアス (Zゾーンクリア)	10,395,740	ECM-SIN	エキストラバージョン
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'53"17	GPC	ビギナー
☆リベンジオブDOH	1,518,280	GPC	ノーマル 全面クリア
ミッドナイトランディング	595	MBX	全面クリア
コンバットスクール (1P)	225,220	G・T	兵卒 実戦 ノーマル
ライフフォース (2P)	2,462,500	ILG-K.M	ノーマル 5-2

★上福岡BC(埼玉)
●入ってすぐ目の前にイルカが目立つゲーム・センター。店員と友だちになって楽しい、そして明るいゲーム・センター作りに協力を！
●ウソスコア反対の店（店員KC－MFPのキビシイ目）！
★PC笹塚(東京)
●当店ではただ今ステレオ・ヘッドフォン・ジャックを各ゲーム機に取付中！　ヘッドフォンを持って遊びに来てネ！
★PC巣鴨(東京)
●巣鴨店を楽しむための5大テクニック。
①ゲームで遊ぶ(台数総勢90余台！)。
②休憩所でビデオ上映と自動販売機の軽食を楽しむ。
③ナムコグッズを買っていく。
④キャロット日記を読んでいく。
⑤ハイスコアラーの華麗なプレイを観戦・研究する(これだけでも来る価値あり)。
※夏休み遠征組もお待ちしていまーす♥
★亀戸CH(東京)
●今度KPCっちゅうサークルができたんだけど会誌がまだなんだよな…。私はちな

ウィルトークタイトー上大岡店　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-9　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943（1P）	2,884,390	イリサワ シゲキ 入沢 重樹	
1943（2P）	3,673,710	竹田 博昭 前田 聡	
ダライアス（Zゾーン）	6,233,770	ナベクラ カズヤ 鍋倉 和也	
ダライアス（Yゾーン）		ナベクラ カズヤ 鍋倉 和也	
ダライアス（Wゾーン）	4,533,030	フカザワ マサノブ 深沢 正信	
アウトラン	4'44"68	フカザワ マサノブ 深沢 正信	
ドラゴンスピリット		コウノ コウイチ 河野 浩一	
KOパンチ	512kg	フカザワ マサノブ 深沢 正信	
ダライアス（エキストラバージョン）	8,594,830	コウノ イサム 河野 勇	ABDHMRW
リベンジオブDOH	1,556,020	セキ ヨウヤ 関 陽也	34面クリア途中

ウィルトークタイトー新潟店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リベンジオブDOH	1,187,180	SK	
ドラゴンスピリット	276,170	深海	
スーパーハングオン	3'02"08	YOKOM	アフリカ
コンバットスクール（1P）	213,950	SHUDDERLA 8	兵卒
ダブルドラゴン（1P）	125,200	SHUDDERLA SSIIVA	全面クリア
1943	2,693,230	クリ丸	
ダライアス	6,116,790	AMI イカは,クリアーしていない。	ハードランク
ミッドナイトランディング	764	ZER	全面クリア

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	661,960	一 成	1コインクリア
ドラゴンスピリット		すずきくん, C & P (ILM)	1コインクリア
☆リベンジオブDOH	1,527,510	駿台,植竹てつじ	1コインクリア
☆リベンジオブDOH		一成,mrNさん,駿台・長岡	1コインクリア
コンバットスクール（1P）	329,710	UNI B.I	最終面クリア
バトランティス	106,100	わたしはだれ	7面
超時迷宮レジオン（1P）	1,117,700	BEASTY BOYS	3周 ランクハード
エクスターミネーション（1P）	1,302,620	K.O	1コインクリア
麻雀シスターズ	43,400	SPANISH INQUIZAT 10	
ファイナライザー	825,300	一 成	

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943（1P）	2,836,070	ワイパー竜太	16面
R・タイプ	213,400	おかず Pochi	4面
ドラゴンスピリット	375,950	ARC-VGC	9面
リベンジオブDOH	698,340	GOT	30面
スーパーハングオン（シットダウン）	9'55"09	ワイパー KAZ	エキスパート
ダブルドラゴン（1P）	98,750	関	全面クリア
SDI（1P）	226,770	GOT	9面 ランクイージー
キッドのホレホレ大作戦	671,500	ワイパー・カラムーチョ竜太	6面 ランクベリーハード
パーフェクトビリヤード（1P）	238,200	KEB・私は天才!	13面
コンバットスクール（1P）	264,380	ARC-RUN	実戦 ランクイージー

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943（1P）	2,837,700	MANZI	大和
ドラゴンスピリット	313,240	MANZI	9面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'07"85	やんちゃ姫	ビギナー
ダライアス（Yゾーンクリア）	6,404,010	ひびの	ノーマル設定 新VER
コンバットスクール（1P）	218,900	みなみ	卒業
ダブルドラゴン（1P）	72,060	しんぞーとむらただ	全面クリア
R・タイプ	329,800	T^2（お茶2号）	6面
大列車強盗	606,900	みなみ	4-5
ラスタンサーガ	926,100	MANZI	全面クリア
妖怪道中記	天界到達	しんぞー	2コイン

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	262,290	UNI（本田）	1コイン全面クリア
ドラゴンスピリット	455,700		
R・タイプ	344,000	C & P ZAPPER	5面クリア
コンバットスクール	354,120	UNI (BI)	全面クリア
スーパーハングオン（ライドオン）	2'47"25	C & P RAV	ビギナー
スーパーハングオン（ライドオン）	4'48"21	C & P HOTEL 君	ジュニア
スーパーハングオン（ライドオン）	7'06"22	C & P TAK (2)	シニア
飛翔鮫	7,486,770	UNI SUPER E	999面
妖怪道中記	天界	UNI（本田）	3コインクリア
妖怪道中記	畜生界	DAZZLE（ボチャ）	1コインクリア

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,079,910	ECM-FISCHER	最終面クリア ノーマル設定
妖怪道中記	天界	ECM-ZENJI	1コイン ノーマル設定
1943（1P）	2,809,900	ECM-でんぎゃー Jr	16面 大和 ノーマル設定
☆リベンジオブDOH	1,090,920	ECM-アッキョー	全面クリア 1コイン
スーパーハングオン（ライドオン）	4'46"77	K.R	ジュニア
エクスターミネーション（1P）	1,136,920	VMT-吉田みなよ	1コインクリア ノーマル
SDI（1P）	6,300,990	TILT-IDA	11面クリア ノーマル設定
ダブルドラゴン（1P）	108,430	エルボーのタケ	最終面クリア 1コイン
コンバットスクール（1P）	249,190	Z	SGT ノーマル設定
迷宮ハンターG（1P）	1,313,550	木屋呂戸	十二ノ章 1コイン

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'12"35	おに	エキスパート 55秒設定
スーパーハングオン（ライドオン）	4'46"34	やんちゃ姫	ジュニア 50秒設定
スーパーハングオン（ライドオン）	8'55"61	URYYY かけずり	エキスパート 50秒設定
ドラゴンスピリット	908,460	KAO-総帥	1コイン 9面クリア
☆リベンジオブDOH	3,854,320	スパーク炎上児	1コイン 34面クリア
コンバットスクール（1P）	270,410	KAO-SOFINA 田畠恒保教頭	実戦・曹長
ライフフォース（2P）	1,221,900	コナちゃん	1コイン 3-1
1943（1P）	2,711,090	YAN	1コイン16面 ノーマル
★バトランティス	301,460	KAO-SOFINA 田畠恒保教頭	1コイン16面
SDI（1P・エブリ）	7,309,390	HTL-JUMP-T2	1コイン 11面クリア

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	367,900	C & P-ILM	6面
バトランティス	226,680	UMI	13面
ライフフォース	3,627,500	DAZZLE（ぼちゃ）	7-2
1943（1P）	2,760,760	DAZZLE（ぼちゃ）	最終面クリア
1943（2P・トータル）	3,992,170	C & P-PKA & WWWA	
ドラゴンスピリット	681,160	DAZZLE（ぼ）	最終面クリア
コンバットスクール（1P）	252,840	UNI-B・I	軍曹
ダブルドラゴン（1P）	379,320	nacanny（とよくん）	クリア
SDI（2P・トータル）	433,570	CAT & GAO	11面
☆リベンジオブDOH	2,029,800	DAZZLE（てらちゃん）	クリア

カミノー古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎025-224-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	790,480	SHUDDER R-TYPE TOM	最終面クリア
妖怪道中記（1コイン）	人間界	SHUDDER R-TYPE-TOM	神龍なし
コンバットスクール	271,830	SHUDDER L.A!	イージー 実戦 SGT
エイリアンシンドローム	1,863,100	SHUDDER R-TYPE TOM	ノーマル 3-3
サイコソルジャー	667,400	SHUDDER R-TYPE TOM	ノーマル 6面
1943（2P・トータルスコア）	3,615,480	QTQ and くろだ	16面 大和
源平討魔伝	鎌倉クリア	とくめ	ランク4 ザップなし
グラディウス	2,222,200	くろだ	6-3
スーパーバブルボブル（トータルスコア）	5,497,190	QTQ and くろだ	ハード パワーアップ
バトランティス	62,860	インベーダなんてきらいさっ!!	ノーマル 4面

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バレット（1P）	174,050	H.K	
ドラゴンスピリット	109,080	Y.O	
1943（1P）	1,973,610	EXCALIBUR	
スーパーハングオン（シットダウン）	5'14"34	DON	アジア（ジュニア）
SDI（1P）	2,211,830	NOB	最終面クリア
エイリアンシンドローム（1P）	1,487,900	OSA,SAWADA	16面
ダブルドラゴン（1P）	103,650	MUR	最終面クリア
サイコソルジャー（1P）	1,628,150	ラスカル	最終面クリア
ブロックギャル	94,500	松下先生	8面
タイムスキャナー	856,300	ZIG	

ゲームセンターヤマト　長野
長野県飯山市南町12-7　☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（スピンタイプ）	608"5	ACNⅡMAT	イージー
アウトランDX（デュアルウェイ）	4'51"81	ACNⅡMAT	75秒設定
アウトランDX（レイクサイド）	5'01"12	ACNⅡMAT	75秒設定
ドラゴンスピリット	330,300	ACNⅡKEN	ノーマル設定
1943（1P）	2,271,590	ACNⅡMAT	ランク11に設定
ダブルドラゴン（1P）	92,260	ACNⅡKEN	全面クリア
コンバットスクール（1P）	257,080	ACNⅡYMA	実戦 ランクイージー
沙羅曼蛇（1P）	1,193,500	坂東武文	ノーマル設定 2-5面
妖怪道中記	裁きの谷後半	ACNⅡMAT	1コイン
ファンタジーゾーン	10,932,650	ACNⅡMAT	ノーマル設定

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	640,020	SHUDDER -TOM	クリア3名
1943	2,959,820	A C	大和が強い
沙羅曼蛇	3,226,500	SOL	5-2
リベンジオブDOH	1,890,560	SYN	最終面
エイリアンシンドローム	2,118,000	ACE 近藤	1コイン 4-2
エクスターミネーション	8面クリア	原 麻美 ACE 近藤	1コイン
妖怪道中記	畜生界	EMV-G.G.P	1コイン
コンバットスクール	238,990	SHUDDER L.A!	イージー 実戦
ジャンボウ	2,469,800	SYN	1コイン
バトランティス	126,800	ACE 近藤	1コイン

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	106,640	THE.PFN (K.N)	1コイン 全面クリア
エクスターミネーション（1P）	2,150,340	Y.M	7面
1943（1P）	2,763,610	TSP	1コイン 最終面
1943（2P）	3,884,300	TSP & YN 他1組	1コイン 最終面クリア
飛翔鮫	3,426,160	TSP	エリア589
サイコソルジャー	240,550	T.K	4面
妖怪道中記	餓鬼界	RPG の天才 小竹一嘉	1コイン
妖怪道中記	天界	RPG の天才 小竹一嘉	2コイン

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	723,400	マイナーTAN & AIQ	全面クリア
1943（1P）	2,820,050	HIM	1人プレイ 大和クリア
ライフフォース（2P）	2,491,000	SPYBOY-NOA	5周目3面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'03"17	AIQ	アフリカ
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'18"76	WESTERLEIS	アジア
エイリアンシンドローム	2,723,200	Lucky 7 Now,Win	5周目5面
ダライアス（Xゾーンクリア）	6,094,180	Lucky 7 Now,Win	
ダライアス（Vゾーンクリア）	5,254,740	FABLS-MAMI	
ダライアス（Wゾーンクリア）	5,061,040	Lucky 7 Now,Win	
妖怪道中記	1コイン地獄	BIL	

みに会長やってます。ところでどーゆー道通ればあんなタイムがでんの？　アウトランは(KPC－P.D)！

★花小金井CH(東京)

●女性客大歓迎！店員一同気を長～くして待ってます。

★プレイシャトー(神奈川)

●新製品が早く50円でプレイできます。ファミコン・ソフト，ナムコグッズ，電波グッズ，ポスター，カタログ等の販売もしています。総合ゲーム・センターです。

★PC甲府中央(山梨)

●7月より新筐体（きょうたい）導入…!!　一段と華やかになったPC甲府中央店。

●ゲーム・サークルの競争も激しくなり，おもしろさ120%です。

●なお，8月には3周年記念催事を予定しています(元・店長の角田君)。

★朝日町CH(山梨)

●ドラゴンスピリットにヘッドホンがつきました。あのすばらしいFM音源の音がステレオで楽しめます。

★Y.Pエンゼル(岐阜)

●N.H.K－Sという高校生がこれから，

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943 (1P)	2,733,320	HCM-MOLE	大和 1コイン
1943 (2P)	3,818,470	ZAP & わか	
スラップファイト	2,111,410	バットマン	
ダブルドラゴン (1P)	114,250	HCM-MOLE	1コイン クリア
超時迷宮レジオン	708,300	ZAP	2周目
サイドアーム	2,397,700	RX-7	
バブルボブル	8,826,140	M.O	7周目
エイリアンシンドローム	1,704,800	JUN	
ドラゴンスピリット	337,410	NAR	1コイン 7面深海
コンバットスクール	128,450	SR	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バレット	263,850	EXTEND-舞奈	5面
ダライアス (Vゾーンクリア)	5,050,650	F&Z(ウルトラマン・ぜっとー!!)	
リベンジオブDOH	1,494,900	EXTEND II-菊川凄音	27面
1943 (1P)	2,878,520	EXTEND-舞奈	最終面クリア
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'58"27	ARN	ビギナー
ラスタンサーガ	743,400	NKT遠ドー・あいば	
飛翔鮫	6,727,500	かさいアンド山田	エリア999
ダブルドラゴン (1P)	119,870	EXTEND AUT	最終面クリア
アウトラン (デュアルウェイ)	4'49"59	浪越央敬 (RCZ)	
忍者くん阿修羅ノ章	1,601,800	鈴木孝晶	

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	700,000	STI (た)	3機設定 クリア
R・タイプ	644,600	SCR (た)	2周目の4面
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'53"56	TM (EXR)	ビギナー
スーパーハングオン (ミニライドオン)	6'58"11	TM (EXR)	シニア
1943 (2P・トータル)	4,003,900	SCR & PUMPKIN(た)	全面クリア モビ×1ケ
☆リベンジオブDOH	1,409,640	MRK	1コイン クリア
★SDI (1P・エブリ5万)	49,157,320	HTL-FOX に勝てん N (た)	ノーミス クリア
★SDI (2P・エブリ5万)	70,020,870	HTL-FOX に勝てん N+S (た)	1ミスクリア
★ル・マン24	591"3	HCM-FOX	タイム優先
ライフフォース (2P)	5,438,100	PUMPKIN (た)	9-6 エブリ20万

レジャックinUFO　岐阜
岐阜県各務原市蘇原六軒町1-4　☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトランディング	723	1周年記念!! J.P.F.	全面クリア ノーマル
スーパーハングオン (シットダウン)	2'52"08	J.P.F.	ビギナー ノーマル
スーパーハングオン (シットダウン)	4'55"32	J.P.F.	ジュニア ノーマル
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'58"53	J.P.F.	ビギナー ノーマル
キックアンドラン (1P)	14-8	J.P.F.	6面
忍者くん阿修羅ノ章	シーン16	NCA	ノーエブリ
☆リベンジオブDOH	1,206,170	NCA	全面クリア
ダブルドラゴン (1P)	全面クリア	J.P.F.	1コイン
1943 (1P)	2,233,000	NCA	16面大和
スーパーハングオン (シットダウン)	7'09"99	J.P.F.	シニア ノーマル

ウィルトークタイトー三島店　静岡
静岡県三島市一番町11-14　☎0559-72-1194

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトランディング	645	HRO	全面クリア
ダライアス (Yゾーンクリア)	6,227,720	GMC,JPS	ターボオン
ダライアス (Xゾーンクリア)	6,628,510	GMC,JPS	ノーマル ターボオン
スーパーハングオン (ミニライドオン)	3'08"78	H.M.	ビギナー
ダブルドラゴン (1P)	105,280	FURU	全面クリア
ドラゴンスピリット	172,370	沼津の LUM	4面
リベンジオブDOH	881,070	GMC,JPS	34面
妖怪道中記	天界到達	TEAM N.B.A	2コイン
1943	2,444,430	にゃんの	大和
ピンボール	9,999,999	XEN	

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	259,960	二村久志	7面
ダブルドラゴン (1P)	111,580	松山英豊	全面クリア
SDI (1P)	118,340	中村英雄	7面
ワンダーモモ	172,200	片桐圭司	3-3
魂斗羅	2,066,200	松山英豊	全面クリア
1943 (1P)	2,757,750	倉持政弘	16面
バブルボブル (1P)	6,897,130	舟橋弘樹	全面クリア ザップなし
キッドのホレホレ大作戦	2,250,000	稲垣善信	2-2

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーハングオン (シットダウン)	2'48"41	SPREAM-FKS	ビギナー
スーパーハングオン (シットダウン)	4'59"14	SPREAM-FKS	ジュニア
スーパーハングオン (シットダウン)	7'14"54	SPREAM-FKS	シニア
★スーパーハングオン (シットダウン)	9'07"50	HYPER-FUN	エキスパート
ドラゴンスピリット	976,010	SPREAM-FKS	1コイン 最終面クリア
ライフフォース (RED)	2,463,800	SPREAM-FKS	5-3
ライフフォース (BLUE)	1,873,900	ボロボロ	4-3
コンバットスクール (1P)	267,730	SPREAM-FKS	実戦
1943 (1P)	2,773,240	PHOENIX	16面 モビ×1
ダブルドラゴン (1P)	112,680	浅岡だよ	1コイン 最終面クリア

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン (1P)	87,400	インターシ (K.K)	クリア 1コイン
ドラゴンスピリット	167,650	MR.XことMAX	
リベンジオブDOH	632,910	エリと仲直りしたチラノ	23面
コンバットスクール (1P)	236,270	つるじ	実戦 伍長 イージー
サイコソルジャー (1P)	1,749,800	STH-MAI	全面クリア
マスタッシュボーイ	916,840	MR.X こと MAX	16面
臥竜列伝 (1P)	873,630	BLACK PIG	7面
サンダーセプターII	333,860	とりい	
スーパードンキホーテ	719,350	S.K.B ホロビタン X 破壊の帝王	
SDI (1P)	33,260	初心者	旧バージョン

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトランディング	667	LOG	1ゲーム全8面 クリア
1943 (1P)	2,543,780	AKI	16面
1943 (2P)	3,247,770	BIC と NYA	2Pトータル スコア
ダライアス (Xゾーンクリア)	6,378,560	EXTRA-MSS	ノーマル設定 新VER
ダライアス (Zゾーンクリア)	5,907,070	ASG-OJM	ノーマル設定 新VER
ダライアス (Vゾーンクリア)	5,582,650	EXTRA-IMM & AGF	ノーマル設定 新VER
ダライアス (Wゾーンクリア)	5,604,520	EXTRA-UUU	ノーマル設定 新VER
ダブルドラゴン (1P)	114,580	ASG-YW	全面クリア
ドラゴンスピリット	733,030	EXTRA-UUU	9面
サイキック5	12,820,500	EXTRA-UUU	8面

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライフフォース (2P)	2,659,800	まだまだ甘い	ノーマル
ドラゴンスピリット	387,170	無念	ノーマル
1943 (1P)	2,838,460	PHOENIX	16面 ノーマル
1943 (2P)	3,990,190	PHOENIX & ブルII	16面 ノーマル
エイリアンシンドローム	1,885,300	ブル & ブル II	ノーマル 3周目6面
ダブルドラゴン (1P)	115,590	やったぜ	全面クリア ノーマル
ダブルドラゴン (2P)	2,000,000+α	BBB & STK	全面クリア 点かせ
ダライアス (1P・Yゾーンクリア)	6,721,840	RPM-APEX	ハード 新VER
ダライアス (2P・Yゾーンクリア)	7,653,690	RPM-APEX & PEKIN	ハード 新バージョン
スーパーハングオン (シットダウン)	21,500,290	三好かつひさ	ノーマル

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	952,450	EXTRA-UUU	クリア ノーマル
コンバットスクール	386,670	EXTRA-IMM&AGF	クリア,大尉 イージー
ライフフォース (2P)	2,658,900	EXTRA-UUU	ノーマル 5周目4面
1943 (1P)	2,769,960	土井伸之	16面,大和 ノーマル
1943 (2P)	4,114,750	EXTRA -MSSとGAG	クリア ノーマル
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'56"77	EXTRA-IMM&AGF	タイム優先 55秒設定
☆リベンジオブDOH	2,422,950	MYU-市川	クリア
ダブルドラゴン (1P)	112,030	DFU	クリア ノーマル
エクスターミネーション	全面クリア	EXTRA-ぎゃぐ & MSS,GTR	クリア ノーマル
迷宮ハンターG	1,201,130	KYOKO	13面 ノーマル

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	634,860	HTL-GMC SCR & STI(た)	1コイン クリア
1943 (1P)	2,315,160	M.H	
ラスタンサーガ	437,600	石塚 × A！	1コイン 4面
ダブルドラゴン (1P)	112,810	小笠原智紀	1コイン
コンバットスクール (1P)	201,180	元祖ミンキーモモ	卒業
SDI (1P)	5,590,970	食い方が分らん・くぅらあもぉとぉ料理	3ミスクリア
サイコソルジャー	422,250	自分から食べろよ！ふぅらあのぉ男	1コイン
飛翔鮫	977,890	きっと一刻館に住むガンシップMKII	エリア173 ランクアップ
アウトラン (デュアルウェイ)	4'53"46	光画部に入りたいガンシップmkII	80秒設定 海外VER.
リベンジオブDOH	864,300	ひさかたぶりの W・L・S	最終面

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	344,990	FTB 久遠	備考を必ず書いて下さい！
SDI (1P)	54,720	AIM	以下同様
SDI (2P)	51,470	FTB	
ニューラリーX	425,620	RAX	
エイリアンシンドローム	546,300	EXTRA PSC	6面
リブルラブル	105,250	くまだ	
ディグダグ	339,410	FTB	
ディグダグII	144,200	FTB	
コンバットスクール	112,400	AHO	
飛翔鮫	161,100	AHO	

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	886,100	EXTRA-UUU	全面クリア 3匹ノーマル
1943 (1P)	2,889,390	HTL-当然だてー (た)-たまに役立つ	クリア ノーマル
SDI (1P・5万エブリ,4機設定)	43,037,950	HTL-他界男N (た)	3ミスクリア
SDI (2P・トータル,同上)	71,011,740	HTL-遂がSTI HTL-NIXええ	ノーミス全面 パーフェクト
コンバットスクール (1P)	390,130	EXTRA (IMM&AGF)	クリア 大尉 イージー
ダブルドラゴン (1P)	167,120	役割はたしたYUP	2人クリア ノーマル
☆リベンジオブDOH		HCM-MOLE HCM-CUE (た)	1コイン 最終面クリア
ライフフォース (2P)	3,383,200	EXTRA-UUU	6-5 3機設定
1943 (2P・トータル)	3,828,710	HTL-当然だてー HTL-ガキ嫌い(た)	全面クリア
キューティーQ	561,010	HCM-AMP-CUE (た)	5ボール

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SDI (2P・3機エブリ5万)	69,023,700	HCM-FOX FPG-SHO	全面ノーミス パーフェクト
SDI (1P・3機エブリ5万)	48,177,830	HCM-FOX	ノーミス 全面クリア
★1943 (2P)	4,194,460	HCM-FOX FPG-MTS	共に1コイン 全面クリア
☆リベンジオブDOH	1,374,330	FPG-DIO	全面クリア
ドラゴンスピリット	405,520	FPG-ODOR	9面
ダブルドラゴン (1P)	138,060	FPG-MTS	全面クリア
迷宮ハンターG (1P)	1,326,420	RVV	十一ノ章
忍者くん阿修羅ノ章 (ニューバージョン)	2,000,530	Z・Y	30面
コンバットスクール (1P)	209,290	FPG-肩を骨折	
ソンソン (2P)	465,130	とよだくんII かおりちゃん	古くてすみません。

Y.P FREE TALKという機関紙を作ることになりました。何かゲームの情報があれば教えてあげてください。

(Y.Pエンゼル所長)

★ウイルトークタイトー三島(静岡)

●夏休み，伊豆方面へ旅行しようと計画しているあなた。旅行ついでにゲーセン巡りとしゃれこんではどうかな？ 三島・沼津方面のGCはVGG顔負けのゲームがあるのだ(例：シェリフ，トマホーク777，モナコGPジャンボ等)。今年の夏は三島がお待ちしてます。

★DLL藤森(京都)

●チャレハイの全国集計に，「オレなら載れる」というかた，ぜひ当店へ！

★ウイルトークタイトー山口(山口)

●山口県初のチャレハイ参加店となりました。これからもよろしく!!

★PC豊橋(愛知)

●今，SDIがおもしろい！

(by IMMとUUU)

●広〜い！ きれいなキャロット豊橋，一度来たってくれ(by わたなべ義)。

★BC京都(京都)

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムスキャナー	876,340	長山洋子	1コイン
ドラゴンスピリット	567,100	TRY	魔宮(副将)
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'56"43	PAO²	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'04"41	AMM-SET	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'02"90	AMM-SET	シニア
沙羅曼蛇（1P）	6,525,700	藤内貴宝	9-4
忍者くん阿修羅ノ章	7,669,250	KUME	30面
コンバットスクール	246,080	山元博志	8面 軍曹
アウトラン（ヴァインヤード）	4'50"90	AMM PAO²	
アウトラン（デスバレイ）	4'49"00	AMM PAO²	

なんばＣＩＴＹビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	637,440	A,I-川本	全面クリア
１９４３（１Ｐ）	2,879,740	CHOME	大和
コンバットスクール（１Ｐ）	220,480	A,I-堤	ステップ8
☆リベンジオブＤＯＨ	1,721,490	MFT-渡井=BOSTON	全面クリア
ダライアス（Ｙゾーンクリア）	6,218,530	MAX-MV	ハード設定
ＳＤＩ（１Ｐ）	6,303,900	A,I-川本	エブリ5万 ノーミス
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'55"10	AMM-SET	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'01"73	GCF-ABI (OSAKA)	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'01"48	GCF-ABI (OSAKA)	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'32"41	AMM-SET	エキスパート

アミューズメントファンシティローレンⅠ　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（ニューバージョン）	616,990	村井けいじ	ハード
サイコソルジャー	1,000,000	吉田やすし	5面
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,999+α	吉田あきら	19面
熱血硬派くにおくん	664,250	滝口なおみ	6-3
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'58"68	松本としや	ビギナー
飛翔鮫	722,860		
ラスタンサーガ	1,231,500	山本まさゆき	全面
沙羅曼蛇（1P）	2,726,000	山田 諭	
１９４３（１Ｐ）	2,462,810	田尾正次	
ミッドナイトランディング	749	山次和也	8面

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
１９４３（１Ｐ）	2,740,740	げんすいきだ	16面 1コイン
１９４３（２Ｐ）	3,657,950	古屋和行&樋口安和	全面クリア 1コイン
ダブルドラゴン	132,360	ギャガーコトブキ	全面クリア 1コイン
ドラゴンスピリット	608,470	PPO	全面クリア 1コイン
リベンジオブＤＯＨ	1,866,200	Sergant Pepper	34面 1コイン
タイムスキャナー	2,225,780	元帥=木田	スペシャルステージ
忍者くん阿修羅ノ章	30面	LGQ	
妖怪道中記	天界到達	北野,LGQ,ひで	2コイン
ビッグイベントゴルフ	59(アウト-5)(イン-8)	高田庄二	2コイン
ＳＤＩ（２Ｐ）	505,570	古屋和行&樋口安和	10面

ハイテクセガ１０３　大阪
大阪府堺市北花田町2-1-28 ヤングタウン103　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（１Ｐ）	135,820	YSR-50 H.A	全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	2,591,670	NAKATANI	11面
ＳＤＩ（１Ｐ）	6,299,190	A,I-川本だい!!	全面クリア
ドラゴンスピリット	464,460	A,I-川本	9面
バレット（１Ｐ）	405,250	A,I-NMC	最終面
１９４３（１Ｐ）	2,718,670	新さん	大和
時の戦士	206,400	NPC-ABO	
リベンジオブＤＯＨ	1,843,510	MFT-BOSTON	
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'39"85	GCF-YOU,SUGA	ヨーロッパ
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'02"07	GCF-ABI	アジア

ＴＶプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（１Ｐ）	98,290	ZZZ	最終面クリア
ドラゴンスピリット	153,330	川 田	5面
ブラックパンサー	473,710	様 長	4面 ノーマル
１９４３（１Ｐ）	2,522,880	尾 崎	16面 ノーマル
リベンジオブＤＯＨ	725,430	紳 士	13面 ノーマル
ダライアス（Ｙゾーンクリア）	5,924,080	川田浩樹	ハード3機 旧VER
エイリアンシンドローム	639,100	原田敏之	ノーマル 4面
忍者くん阿修羅ノ章	1,145,770	つるみ	18面
キッドのホレホレ大作戦	2,353,200	珈 琲	ノーマル 1周目5面
必殺無頼拳	1,415,800	吉 田	2周クリア

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（１Ｐ）	96,190	ROCKY-RS	1コイン クリア
エクスターミネーション	1,261,400	ROCKY-RS	全面クリア
エイリアンシンドローム	598,200	ROCKY-RS	6面
サイコソルジャー	174,200	ROCKY-RS	3面
ワールドウォーズ	59,210	ROCKY-RS	3面
Ｒ・タイプ	291,100	豊田均	5面
リベンジオブＤＯＨ	453,880	復活の BBC	20面
１９４３（１Ｐ）	2,481,700	XYZ-K	
１９４３（２Ｐ）	1,628,470	A・Y	
ラスタンサーガ	848,300	亜美ちゃんだょ～ん	全面クリア

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
１９４３（１Ｐ）	2,737,980	HART-てっち21 (工大前999)	1コイン クリア モビ×0
ドラゴンスピリット	655,450	A,I-川本	クリア 4匹設定
Ｒ・タイプ	379,500	HART-TEF か・め・は・め・波	6面の途中
リベンジオブＤＯＨ	1,783,900	MFT-BOSTON	最終面
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	2'45"70	HART-FZR 軟骨がうめえ	ビギナー
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	4'45"85	HART-てっち21 (おそ～い)	ジュニア
★スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'51"66	HART-A♣B♣E & HOYさん	シニア
★スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	8'43"71	HART-A♣B♣E	エキスパート
ダブルドラゴン（１Ｐ）	119,100	HART-TEF ♣ど・ど・ん・波♣	クリア 3人設定
ライフフォース（１Ｐ）	2,291,200	POCKET,ABC	4-6 2P側使用

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市寿町1-22　☎0849-22-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	592,080	H.O	クリア
１９４３（１Ｐ）	2,270,420	リキさん	
ダブルドラゴン（２Ｐ）	215,640	FM のいい子 ST	
エイリアンシンドローム	379,800	江田島平八	5面
コンバットスクール（１Ｐ）	92,840	LFY	6面
妖怪道中記	餓鬼界	溝部くん	1コイン
妖怪道中記	地獄界	YAGI	1コイン
サイコソルジャー	78,750	HAN	6面
サイドアーム	1,756,500	MS	クリア
ジャンボウ	168,200	新谷だー	24面

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
１９４３（１Ｐ）	2,829,170	Sgt,Pepper	16面 1コイン
ドラゴンスピリット	342,230	Sgt,Pepper	1コイン 9面
リベンジオブＤＯＨ	1,266,570	Sgt,Pepper	1コイン 全面クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	3'04"02	JUN	ビギナー 50秒設定
スーパーハングオン（シットダウン）	5'16"71	浜野康則	ジュニア 50秒設定
スーパーハングオン（シットダウン）	7'35"25	JUN	シニア 50秒設定
キッドのホレホレ大作戦	767,600	TOMO	1コイン 20面
エイリアンシンドローム（１Ｐ）	1,141,500	くろーびす	2周目5面
バブルボブル（１Ｐ）	8,813,610	AHO	1コイン ザップ2回
エクスターミネーション（１Ｐ）	1,053,810	NON	8面目 1コイン

ビデオゲーム・レーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン	115,440	RX-ESP & 東住吉軍団	全面クリア
１９４３	2,592,330	T・K	15面
飛翔鮫	1,245,580	KAZ & TM まっつん & かず	エリア198
妖魔忍法帖	854,400	J・F	
忍者くん阿修羅ノ章	7,143,430	K・I	
スーパーパンチアウト	274,250	ユダクラブのジュリー & ERO & E	11人目
バブルボブル	7,424,840	J・F	
スペランカーⅡ（２３の鍵）	128,400	新 田	
ワールドカップ	5対0	川 口	全面クリア
沙羅曼蛇	1,896,900	KAZ & TM まっつん & かず	3周目3面

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	4'55"00	一面 (VIPクラブ)	
ドラゴンスピリット	271,680	相 原	7面 ノーマル
スーパーハングオン	3'08"69	モモンガ (VIPクラブ)	クリア イージー
１９４３（１Ｐ）	2,401,860	一面 (VIPクラブ)	16面 ノーマル
飛翔鮫（１Ｐ）	2,459,190	K.O	4周目 エリア399
☆リベンジオブＤＯＨ	1,647,350	ライオン イーダ(VIP)	全面クリア ノーマル
ダブルドラゴン（１Ｐ）	103,890	TO-y	クリア
ダライアス（Ｙゾーンクリア）	6,654,700	一面 (VIPクラブ)	ノーマル 新VER
ダライアス（Ｖゾーンクリア）	3,706,240	と...もこ (可愛い娘)	ノーマル 新VER
アウトラン（ヴァインヤード）	5'09"68	BILLY (スーパーギャル)	

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（シットダウン）	2'55"83	SET	エキスパートコース
スーパーハングオン（シットダウン）	9'33"08	恐怖のヤッちゃんにでている BOBBY	ビギナーコース
ライフフォース（２Ｐ）	5,802,400	鶴駐安具	11-3
ドラゴンスピリット	435,250	すすきのさん,ありがとうの水島♥	ノーミス 全面クリア
１９４３（１Ｐ）	2,625,000	げんすい・きだ	16面
コンバットスクール（１Ｐ）	266,380	さむらい	実戦 ランク イージー
Ｒ・タイプ	279,200	和恵・良子 COME BACK !	6面
エイリアンシンドローム（１Ｐ）	2,849,100	私の実力ではこれが限界です!のRYO	25面
Ｆ－１４トムキャット	5,349,740	POL	
キューティＱ	342,680	恐怖のヤッちゃんに BC 京都が出てる	

マイコンゲームＩ，Ｂ　＆　ＺＯＮＥ　兵庫
兵庫県尼崎市東園田5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン	81,820	ビ ル	1コイン ノーマル
ドラゴンスピリット	480,980	富 嶽 (FUGA・C)	9面
１９４３	2,509,710	ミスターX	1コイン 難度7
リベンジオブＤＯＨ	513,700	フリーフリー	1コイン ノーマル
飛翔鮫	4,037,300	げんすい,きだ	エリア723
忍者くん阿修羅ノ章	3,963,570	IXY,PAL へんこ	ハード
ダライアス	3,894,210	東 高 PSPAL	ノーマル
ラスタンサーガ	1,221,400	高等部バカ森岡	ノーマル 1コイン
コンバットスクール	552,400	ロッキングロッカー	イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	15,383,020	よ う だ	ステージ10

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
１９４３（１Ｐ）	2,707,130	TUC-KKK	1コイン 全面クリア
ドラゴンスピリット	677,520	TUC-ZIA	1コイン 全面クリア
１９４３（２Ｐ）	3,437,400	MOMI & POPI	全面クリア
☆リベンジオブＤＯＨ	3,912,860	AVA ㊇ JOGかかってきなさい	1コイン全面クリア
ミッドナイトランディング	725	ZIA	1コイン 全面クリア
☆忍者くん阿修羅ノ章	31面クリア	TUC-OVER FLOW	1コイン
サイコソルジャー（１Ｐ）	2,011,650	TUC-BEFAX	1コイン 全面クリア
キッドのホレホレ大作戦	667,600	ZARD	24面
ワールドウォーズ（１Ｐ）	1,391,330	BEFAX	1コイン 全面クリア
エクスターミネーション（１Ｐ）	1,382,360	佐々木	1コイン 全面クリア

●リターンオブイシターが復活しました。キューティQも復活しました。
●何も考えていないサークル〝ＩＱ＝０〟の作ったゲームの女の子の本〝必殺いとしのＨＹＰＥＲプリティーズ〟をよろしく。ＦＵＳＡＮも書いてます。
●９月にＢＣ京都でイベントがあります。内容は未定。

★ＰＣ常磐(香川)
●全国一の集計もよいが，県名人制度も掲載してはどうか？ ゲーマーたちのはげみになると思うが？
●ナムコの新筐体(きょうたい)に入ったドラスピはステレオでＢＧＭが聞けてサイコーだヨ，一度見においで(店長)。
★ウイルトークタイトー大街道(愛媛)

●今月から大街道店に「タイトー通信」というノートを置きました。ゲーム・センターについての意見，ゲームに関する情報，チャレハイ通信へのメッセージ等，ゲームに関することなら何でもけっこうですので，みなさんぜひご利用ください。
(台東優より)
★高知プレイハウスウイン(高知)

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	1,079,950	RUN	エリア180 1コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	337,000	ATA-CHAN	最終面クリア 1コイン
ライフフォース（2P）	1,303,500	RUN	2周目3面
ドラゴンスピリット	329,720	てるすけ	9面 1コイン
コンバットスクール（1P）	237,450	RUN	8面 1コイン
超時空迷宮レジオン（1P）	242,930	ラッキーマリー	
ダブルドラゴン（1P）	110,420	MAX	全面クリア 1コイン
スーパーハングオン（ライドオン）	4'49"25	RUN	アジア
アウトラン（デスバレイ）	43,024,820	RUN	4'49"71
1943（1P）	2,631,200	MAX	大和（失敗） 1コイン

ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	101,170	LOVELIY, ANGEL	全面クリア
1943（2P）	1,721,540	山城失敗 バイトのにーちゃん	
スーパーハングオン（ビギナー）	3'14"13	BBR	
スーパーハングオン（ジュニア）	5'58"01	ハードナ,ハードナ おじさん	
ドラゴンスピリット	121,580	一本調子	
エクスターミネーション（1P）	855,630	由　貴	7面
飛翔鮫	10,000,000＋α	フォゾン一刻,DON	エリア999
ローリングサンダー（ニューバージョン）	294,420	スランプ ATA-CHAN	1コイン ノーミス
魂斗羅（1P）	147,330	LOVELIY, ANGEL	全面クリア
サンダーセプターII	523,090	フォゾン一刻・DON	ノーマル

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6896

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	4'55"59	JMY	通過ルート ↘↘↘↘
ミッドナイトランディング	678	KATUMI.O	イージー 全面クリア
1943（1P）	2,373,670	復活した邪道マン 高田	ノーマル設定 ?面
ダブルドラゴン（1P）	104,890	SURPASSER LEE	易しい,3人 全面クリア
コンバットスクール（1P）	126,280	ZILOG-OPM	ノーマル設定
リベンジオブDOH	950,510	いつもニコニコ まゆげ chan	易しい,4機 34面
ドラゴンスピリット	173,000	SURPASSER KEN II	ノーマル設定 6面
エクスターミネーション（1P）	2,095,050	平　田	ランクA ラウンド?
バブルボブル（1P）	4,769,880	L.S.I	ランクA 5匹
サイコソルジャー（1P）	1,774,500	INFINITE S.S	イージー5人 全面クリア

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	4'55"25	H.U	車イージー
沙羅曼蛇（1P）	2,724,000	M.Y	4周目1面
リベンジオブDOH	356,480	WIN 太郎	13面
ダブルドラゴン（1P）	25,950	・A・	2面
熱血硬派くにおくん	736,100	美 昌	6周目4面
アルカノイド	472,300	AZQ	26面 1エクステンド
ギャラガ	1,200,040	M.O	
バブルボブル（1P）	7,669,570	島村和生	58面 ZAP3回
エンデューロレーサー（シットダウン）	25,010,921	WINMAN	4'12"65
アルゴスの戦士	2,213,160	・わ・	13面 1エクステンド

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★R・タイプ	1,127,500	G.M.C.N・K	全2周クリア
1943（1P）	2,853,100	G.M.C.Y・K	15面
ドラゴンスピリット	746,830	G.M.C.CROSS	9面クリアできず
スーパーハングオン	9'30"63	E・A	2回転倒
ダブルドラゴン	130,340	XYZ,ARI	1コイン クリア
リベンジオブDOH	1コイン 最終面クリア	G.M.C.N・K XYZ,PISCES	
コンバットスクール	287,450	XYZ,LEO	実戦
時の戦士	410,100	XYZ,CANCER	6面
☆忍者くん阿修羅ノ章		G.M.C.N・K XYZ,つかつか	1コイン 最終面クリア
ダライアス（Yゾーンクリア）	6,383,220	R・A,YOKARO	ハードランク

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット（1P）	539,780	NYANKORO.T	1コイン 最終面
リベンジオブDOH	2,132,140	BUI.	1コイン 最終面
ダブルドラゴン（1P）	152,960	ROI.	1コイン 最終面
コンバットスクール（1P）	245,210	STS	1コイン 実戦
1943（1P）	2,660,010	JASON まだクリアできない	1コイン 最終面
エイリアンシンドローム（1P）	1,215,900	G.M.C. LIE	1コイン
サイコソルジャー（1P）	1,934,350	G.M.C DURUN	1コイン 最終面
スーパーハングオン（ライドオン）	8'47"59	S.P.T.	ヨーロッパ
スーパーハングオン（ライドオン）	4'48"38	PIRELLI.	アジア
ラスタンサーガ	569,700	MONK	1コイン

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8,041,000	友田精作	エキスパート ステージ6
アウトラン（デュアルウェイ）	47,614,550	片山道久 (ARM-ZER)	4'50"06
ライフフォース（1P）	2,330,100	古野裕志-GPM	5周目の1面
ドラゴンスピリット	284,130	小林春夫 (HKS)	7面
1943（1P）	2,667,030	片山道久 (ARM-RGX)	16面
1943（2P）	3,626,510	山下邦人 古野裕志	16面
ダブルドラゴン（1P）	91,000	BOM-長刀　勝	1コイン 全面クリア
コンバットスクール	244,870	坂井靖章	軍曹
忍者くん阿修羅ノ章	841,870	豊田一夫	A-12
アルゴスの戦士	5,089,210	一瀬　誠	最終面クリア 50円 2ゲーム

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンバットスクール（ニューバージョン）	204,470	井ノ上　修	ノーマル 新タイプ
超時空迷宮レジオン（2P）	335,780	中島　和史 & 浦川　聡	2Pトータル
バルトリック	181,200	川崎　哲也	2面
忍者くん阿修羅ノ章	490,210	小林　春夫 HKS	16面
ドラゴンスピリット	319,780	石本　章	7面
魔境戦士（2P）	140,850	徳永　裕一 & 谷口　幸昭	3面
XXミッション	269,900	大川　正智	ノーマル
飛翔鮫	857,250	田崎　真也	エリア145
サイコソルジャー（2P）	409,850	土井　一弘 & 山口　隆嗣	5面
沙羅曼蛇	2,886,200	松本　淳一	5-1

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン	102,090	東山洋二（FX）	1コイン 最終面クリア
コンバットスクール	85,940	成　富	3面
ドラゴンスピリット	257,110	福田秀樹	6面
エクセライザー	877,900	小島英二	
スーパースプリント（1P）	18,930	SPEAK-HRX	1コイン 8レース
エイリアンシンドローム	1,154,600	福田秀樹	2周目6面
沙羅曼蛇	2,449,200	SPEAK-HRX	4-3
忍者くん阿修羅ノ章	6,315,350	ZZZ	
サンダーセプターII	252,930	ZZZ	
ローリングサンダー	316,540	梵天丸	8面

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	8,024,940	MIHO & D	エリア999
ダライアス（Wゾーンクリア）	4,894,700	SNT	ノーマル 新VER
ダライアス（Yゾーンクリア）	5,933,600	SNT	ノーマル 新VER
ライフフォース	1,926,800	えーぴん肉マン無い ひげぴん	4-6
1943（1P）	2,435,850	靖子 & MAX	最終面 モヒ不明
リベンジオブDOH	473,440	IJO (愛情)	23面
コンバットスクール	244,410	KVC 佐々木 (KVC)	実戦 ノーマル
☆忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	小北君は Horn 吹き	
エクスターミネーション（1P）	1,373,540	ダイヤモンドケロタン 北極なあたる	全面クリア
ドラゴンスピリット	626,190	るんぺんアフランシ NOMシナー	Bランク 全面クリア

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	333,200	王者 Pochi	ノーマル
1943（1P）	1,940,840	VMX	山城
ライフフォース（1P）	643,300	S・T	ノーマル
リベンジオブDOH	653,090	ズズズ,ズイズイズッコロドバシ	ノーマル
ダブルドラゴン（1P）	96,110	ウェイオブザドラゴン	1コイン
コンバットスクール（1P）	224,870	王者 Pochi	ノーマル
マスタッシュボーイ	1,047,300	MAC	ノーマル
エイリアンシンドローム（1P）	639,900	NMC	ノーマル
飛翔鮫	910,090	王者 Pochi	ノーマル
パーフェクトビリヤード	177,800	A・T	1コイン

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	955,710	MGF NYA	1クレジット 全9面クリア
ドラゴンスピリット	905,100	MGF TAYO	1クレジット 全9面クリア
コンバットスクール（1P）	276,580	MGF 瀬野	階級M.SGT. 実戦
☆忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	中村主水	1クレジット 面数優先
1943（1P）	2,916,980	MGF 瀬野	1クレジット 16面 最後
1943（2P）	4,041,670	MGF 瀬野 & ERI 大山	トータル 16面 最後
スーパーハングオン（シットダウン）	2'53"40	MGF TAYO	敵ノーマル ビギナー
★スーパーハングオン（シットダウン）	4'54"85	MGF BLUE SONNET	敵ノーマル ジュニア
スーパーハングオン（シットダウン）	7'06"44	MGF NYA	敵ノーマル シニア
スーパーハングオン（シットダウン）	9'32"64	R.A.AFT (東寿生)	敵ノーマル エキスパート

ウィルトークタイトー都城店　宮崎
宮崎県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	546,010	MGF NYA	3機ハード 全面クリア
1943（1P）	2,697,200	Mr-アケベェー	1コイン 最終面
1943（2P）	3,820,650	AGF-YAN & Mr.EK	1コイン 最終面クリア
ミッドナイトランディング	695	AGF-DJ /	全8面クリア ハードランク
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'59"15	AGF-CAP	ビギナー 55秒設定
ダブルドラゴン（1P）	102,600	AGF-タフアーム	最終面クリア 2機設定
☆リベンジオブDOH	2,180,650	AGF-Mr-EK	1コイン 最終面クリア
エクスターミネーション（1P）	10,000,000＋α	AGF 他6名	1コイン 8面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	21面	AGF-CAP	面数優先
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'24"15	AGF-ZEN	ジュニア 55秒設定

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943（1P）	2,851,430	えっくす	最終面クリア
1943（2P）	3,921,960	しいぴい & NANNO	攻撃目標大和
ドラゴンスピリット	208,350	ぜっと	氷河
SDI（1P）	4,308,440	えっくす	全面クリアパーフェクト5
SDI（2P）	583,640	うーぱぁー えっくす	11面
ダブルドラゴン（1P）	108,960	せ つ	全面クリア
ダブルドラゴン（2P）	118,700	G.IJDE	全面クリア
☆忍者くん阿修羅ノ章	8,144,050	NANNO	最終面クリア
カイロスの館	642,540	ブロディー	
UFOロボダンガー	1,611,500	M.M	

●なんと！ 冷たいアイスキャンディーが1本20円です。ぜひご利用ください!!
（WIN従業員一同）

★ゲームインプラザオリンピアン（福岡）
●当ゲーム・センターでは二大勢力を持つWATTの会長とG.M.Cの会長がいろいろ情報交換しています。じつに微笑ましいですね!!

■担当：今月よりチャレハイに新しく「チャレハイ通信」がはじまりました。このコーナーは，全国のゲーム・センターやゲームファンの人たちの意見や感じたこと，サークルやお店の紹介，その他ゲームに関するおもしろいことなどを紹介して，ゲーム・センター間，ゲームファン同志の交流を深め，チャレハイのコーナーを一段と楽しくしようと，チャレハイ参加のゲーム・センターのご協力によりはじめました。

意見，感想，ぜひ載せてほしいことなどありましたら，最寄りのチャレハイ参加店へ申してでください。また，近くに参加店がない人は，直接，編集部の「チャレハイ通信」のコーナーに送ってもかまいませんよ。

それでは次号もよろしく!!

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

読上公開質問状 コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC



PC－6601SRで，プリンタのPR－101TLを使用するとき，どのようなことに注意すればよいですか？

〔岐阜県羽島市・柴田義朗13才〕



注意することはLPRINTやLLISTでひらがながカタカナになって印字されることと，グラフィック・キャラクタは印字されずに空白になるということです。

その他は，日本語での印字もカラーの印字も可能です。

LCOPYはN60系BASICでは使用できません。また，カラーの画面コピーを取るためのソフトウエアはありません。

それから，PC－6601SRには標準で，「日本語ワープロ」のソフトが付いていますが，このソフトは高価な日本語プリンタを使わなくても印刷できるように文字を16×16ドットのグラフィック・イメージで出力しています。ですから24ドットのプリンタを使っても16ドットの小さな文字で印刷されることになります。

〔回答者：Mr.66〕



PC－6601SRで2Dや2DDのディスクを使って，セーブやロードはできますか？

〔神奈川県海老名市・What am I 13才〕



2Dや2DDのディスケットでも使えます。しかし，ディスク・ドライブには片面にしかヘッドがついていないので両面の使用はできません。1Dまたは1DDとして使用してください。〔回答者：Mr.66〕



PC－8001に接続できるフロッピーディスク・ユニットを，教えてください。

〔宮城県仙台市・堀野健介12才〕



PC－8001に，フロッピーディスク・ユニットを接続するには，インターフェースとしてPC－8011，PC－8012，PC－8013または，PC－8033が必要です。なお，これらの製品は，現在では，販売しておりません。

現在，PC－8001に接続可能なフロッピーディスク・ユニットは，PC－80S31K（薄型ミニ・フロッピーディスク・ユニット）です。価格は，108,000円です。また，接続ケーブルPC－8898（価格：7,500円）が必要です。〔回答者：猫〕



PC－8801FHで，N－BASICを立ちあげて，ディスクにセーブしようとすると“Disk not mounted”というエラーがでて，SAVE，FILESもできません。どうすればN－BASICでディスクにセーブできるのですか。

〔広島県福山市・江恒　年14才〕



DISK－BASICを使用する場合には，フロッピーディスクの使用宣言と終了宣言が必要となります（N88DISK－BASICでは，必要ありません)。

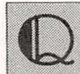
ディスクに対して，使用宣言を行なわずにアクセスを行ないますと，“Disk not mounted”のエラーを返します。

ディスクに対しての使用宣言を行なうコマンドは，“mount〈ドライブ番号〉”です。“mount”コマンドを行なうと，ディスク上のFATが本体メモリ上に書き込まれます。それ以後，FATの更新は通常メモリ内のFATのコピーに対して行なわれます。すなわち，最新のFATは本体上のメモリ内にあると言うことになります。

この最新のFAT情報をディスクに書き込むコマンドが“remove”となり，ディスクの終了宣言となります。

もし，“mount”して，更新したディスクを，“remove”しないで取りだした場合には，ディスク上のFATは古いままで，実際のプログラムや，データは変化しておりますので，FATと内容にくいちがいでて，そのディスクの内容は二度と読みだせなくなりますので，注意が必要です。

〔回答者：雄太郎〕



僕は，PC－8801mkIIMRとPC－TV452を持っています。先日，ビデオアートボードを手に入れたのですが，つなぎかたが，わかりません。教えてください。

〔東京都北区・横尾広昭〕



まず，ボードのディップ・スイッチを，設定します。PC－8801mkIIMRの場合，1をOFF，2をONにします。ただし，PC－8801－02N相当のRAMボードが実装されているときは，それらのボードと異なるカード番号を，設定しなければなりませんので，注意してください。

つぎに，接続方法ですが，パソコンのアナログRGB出力コネクタとボードのアナログRGB入力コネクタを，付属のアナログRGBケーブルで接続します。ディスプレイは，ボードのアナログRGB出力コネクタに接続します。

また，スーパーインポーズを行なうときは，VTRなどのビデオ出力信号をボードのビデオ入力コネクタに入力し，ソフトウエアで制御します。〔回答者：猫〕



ぼくは，PC－8801FHを持っているのですが，システム・ディスクの“@CC␣␣×bin␣2”というファイルを立ちあげようとすると“File not Found”とでます。これはなぜですか？

〔石川県金沢市・西野純平12才〕



これはデモ・プログラム中で使用する機械語ファイルなので，ベーシック・プログラムはないからLOAD命令では実行できません。また，“×”は機械語ファイルと実行可能プログラムとを区別するために変えて表示していますが，実際のファイル名では“・”です。プログラム中で呼びだすときは“@CC2.bin2”と指定します。ただしこのプログラムは，機械語ですので，BLOAD命令で呼びださなければいけませんが，メイン・プログラムの中から呼びだされるもので，このプログラムだけを動かすことはできません。〔回答者：けんちゃん〕



僕はPC－8801FHを持っています。今はやりのパソコン通信にチャレンジしようと思って

いますが，何を使っていいのかわからない！くわしく教えてください。

〔岡山県久米郡・**大西哲也16才**〕



パソコン通信をするためには本体，ディスプレイ，モデム（PC－CM202，PC－CM201 PC－TL101，PC－TL102，PC－8268，PC－8269）が必要です。本体に標準添付のターミナル・モードのみでも通信可能ですが漢字を使うことや使いやすさ等を考えますと市販の通信ソフトを用意したほうが便利です（「PC－8800シリーズアプリケーション情報」の通信ソフト71ページを参照）。

〔回答者：**けんちゃん**〕



PC－8801FHを使用していますが，128KBの増設RAMには，どのようなものがあり，価格はいくらですか。

また，どのように使うのですか。

〔和歌山市・**脇村二郎**〕



PC－8801FHに増設可能なRAMボードには以下のものがあります。

PC－8801－22　価格22,000円

PC－8801－20やPC－8801－02Nは8MHzに対応していませんので，8MHzでは使用できません。

このRAMはバンク切り換えにより，使用可能となりますので，BASICのテキスト・エリアや変数エリアは増えません。

I／Oポート・アドレスの&HE2，&HE3をアクセスすることにより，バンクの切り換え，リード／ライトの許可／禁止を行ない，データエリアや機械語プログラム・エリア等にすることができます。これは，MRやMHでも同じです。

また，N88－日本語BASICや市販のソフトウエア等で対応しているものであれば，増設するだけで使用できます。

〔回答者：**やっちゃん**〕



PC－88VAでN88－DISK BASICを使うためにはどうしたらいいのですか。システム・ディスクが発売されているなら価格なども教えてください。

〔熊本県鹿本郡・**高田健吉15才**〕



PC－88VA（V1／V2モード）用N88－日本語システム・ディスク（PC－8835VA－MW）を16,000円で発売しております。これはN88－DISK BASICとN88－日本語BASICの2枚組です。

〔回答者：**けんちゃん**〕



PC-88VAには，V1・V2の切り換えと，スピード1・2の切り換えがありますが，今までのV1s・V1h・V2，4MHz・8MHzの切り換えはできるのでしょうか。また，今までのソフトの中で本体のグラフィック機能をフルに使っているソフトは動かないのですか。

〔新潟市・**石塚　壱22才**〕

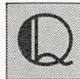


PC－88VAのCPUは8MHzで4MHzの切り換えはありませんが，スピード・スイッチを1にすることにより，4MHz相当のスピードで動作します。またV1sのモードがありませんので常にHモードで動作します。

今までのソフトウエアは，ほとんどのものが動作可能ですが，一部のソフトに動作しないものがあります。これは，とくにグラフィックの機能をフルに使っているからではなく，ハードウエアに依存するような作りかたをしているソフト（ROM内ルーチンをコールしている等）であると考えられます。

〔回答者：**やっちゃん**〕

任天堂



ディスクシステムのLOADのとき，誤って“作動中”のランプがついた直後にリセット・ボタンを押してしまい，押したまま電源を切って，ディスクを取りだしたのですが，ディスクシステム内部（ヘッドなど）や，ディスクカードに害がなかったかどうか心配しています。一応，ゲームはできるのですが…。

〔神奈川県横浜市・**荒木　聡12才**〕



ファミリーコンピュータ・ディスクシステムは，磁気記録方式を採用しています。磁気フィルムは厚みが80ミクロンで，1ミリの1/10以下と大変薄いものです。

作動中ランプはLOAD（再生）とSAVE（記録）の区別もなく，短い動作の切れ目でも点灯したままです。従って，今後は作動中ランプが点灯しているときには下記のことは，絶対にしないでください。

①イジェクト・ボタンを押さないでください。
②ファミリーコンピュータ本体のリセット・ボタンを押さないでください。
③ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。
④ラムアダプター，ラムアダプター・ケーブルに触れないでください。

物を大切にあつかう意味からも，お願いします。

〔回答者：**マリオ**〕



ディスクカードでエラー22は会社に行けば直るのですか。また，それを直すのはいくらぐらいなんですか？

〔千葉県流山市・**中川公司16才**〕



エラー22はメーカーで直すことができます。修理代は500円です。修理したあと，メーカーから送るときの送料はメーカーが負担しますが，修理品をメーカーに送るときには，170円必要です。

〔回答者：**マリオ**〕



ファミコンのエキスパンド・コネクタを使って，立体スコープでも，赤と青の2枚のセロファンで　立体を見る方法ではない，立体スコープを売りだす予定があれば教えてください。

〔岡山市・**塩見幸司14才**〕



ファミリーコンピュータのゲームソフトもますます多様化してユーザーのゲームに対する期待も，より内容の濃い高度なものへと，変わってきています。

そのようななか，三次元の立体的な画面の実現がもうすぐにかなえられます。本格的なファミコン3D立体スコープを，10月に価格6,000円で発売する予定です。楽しみに待っていてください。

〔回答者：**マリオ**〕



ベーマガのプログラム・コーナーの入力上の注意で，KEY 1，CHR$(202) ☑のようにファンクション・キーに定義しておいてくださいと書いてありますが，定義する数がファンクション・キーの数より多い場合がありますがどうすれば良いのですか。また，☑のキーは何ですか。

プログラム中“␣”で囲まれたスペースの部分がありますが，スペースの数はプログラムと同じでなければだめなのですか。また，他のところのスペースもプログラムどおり開けなければダメですか。自分で見やすいようにスペースで開けたらダメなのでしょうか。ぜひ教えてください。

〔北海道千歳市・**阿部　学10才**〕



ファミリーベーシックではファンクション・キーは一度に8個まで定義することができます。

ベーシックのプログラム上でキャラクタ・テーブルBの絵柄をあつかう際によく使うものを，あらかじめ ファンクション・キーで定義しておけば便利なので，紹介しているのだと思います。8個以上あつかうものがある場合はそのつど，ダイレクト・モードで定義し直して使っていくことになるでしょう。☑は，一般的にはリターン・キー操作を意味します。ファミリーベーシックでは，CHR$(13)を使ってください。くわしくは取扱い説明書の78ページを参照してください。

つぎにプログラム中のスペースについてですが，プログラムによっては，正しく開けないとまったく動作しないものもあれば，無視してもさしつかえないものもあります。ただ，制作者の意図を尊重する上からも，まず，正確に打ち込んで動作を確認し，それから自分で考えて実際にいろいろ試して

いくことをおすすめします。

〔回答者：**マリオ**〕

SONY



HB－F1のカレンダー機能を使用していると13月と表示されます。バグか何かでしょうか？それともパソコンが故障しているのでしょうか？

〔鹿児島県日置郡・**山尾裕明13才**〕



HB－F1のカレンダーのずれのことですが，たぶん，これは電池がなくなっているのではありませんか？新しい電池を入れてみるなどして確認してみてください。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕



HB－F500でスーパーインポーズはできますか？

また，スーパーインポーズなどのAV機能を持ったパソコンにはどのようなものがありますか？

〔山梨県富士吉田市・**平出正久18才**〕



HB－F500ではスーパーインポーズはできません。

SONYからでているAV対応パソコンは，HB－F900とシステムのHBI－F900です。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕

松　下



FS－A1用ディスク・ドライブFS－FD1をA1に取りつけるには，どのようなものが必要なのでしょうか？

〔京都府久世郡・**中島勲雄13才**〕



FS－A1にフロッピーディスク・ドライブを接続するには，FS－FD1（価格44,800円）だけでOKです。インターフェース部と一体型ですので，スロットにインターフェースを接続するだけで使えます。

〔回答者：**BULUMA**〕



FS－4500でビデオの入力を行なうことができるでしょうか？もし，できるのならどのようなものが必要なのでしょうか？

〔長野市・**宮崎良裕15才**〕



A1コンポシリーズとして発表した周辺機器の中のA1テロッパ，「FS－UV1」(価格39,800円）が最適です。このテロッパには，ビデオ入出力端子・音声入出力端子が付いています。また，ビデオ入力映像にタイトルを入れたり文字を流したり，パソコン画像との合成ができるスーパーインポーズ機能を内蔵しています。その他設定した時間にビデオ入力画面にメッセージを表示するタイマー機能，16ビットのJIS第1水準漢字ROM，データ保存用の乾電池でバックアップされたメモリ，外字作成機能，お絵描き機能，絵や文字の拡大縮小機能など，ビデオ編集に役立つ機能を内蔵しています。

このテロッパが使えるパソコンは，FS－4500の他にFS－4700F，FS－4600F，FS－A1などカートリッジ・スロットがパソコン本体上面にあり，VRAM容量が128KBのMSX2です。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕



MSX2のワープロパソコン「FS－4600F」の内蔵プリンタについてくわしく教えてください。

〔石川県金沢市・**国府田貴洋14才**〕



FS－4600F内蔵のプリンタは，熱転写方式，感熱方式兼用の24ドット漢字プリンタです。使える用紙は熱転写用紙と感熱ロール紙です。

主な用途は内蔵の日本語ワープロ，英文ワープロ，住所録・名刺帳ソフトの印字ですが，もちろんBASICモードでもプログラム・リストの印字や，漢字の印字に使っていただけます。使用できる漢字はJIS第1水準漢字です。また，日本語ワープロや住所録・名刺帳でご使用になる場合には付属のフロッピーディスクを使って第2水準の漢字も使えます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

SEGA



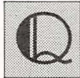
セガMKⅢ用のアウトランやザ・サーキットなどにセガのハンドル・コントローラは使えますか？

〔大阪市・**田中宣彦13才**〕



ザ・サーキットは，ジョイパッドやジョイスティックしか使えません。アウトランはパドルコントローラが使えます。パドルコントローラは，ウッディポップといっしょに販売しておりますが，パドルコントローラだけでは売っておりません。

〔回答者：**セガ　三千夫**〕



SEGAのSG－1000Ⅱのスイッチ・ボックスを室内アンテナのテレビにつけたいのですが，どうすればいいのですか？

〔宮城県名取市・**SEGA太郎15才**〕

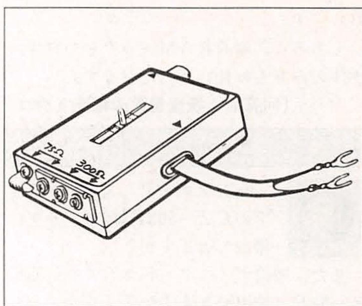


室内アンテナに付いているアンテナ線は，300Ωが使われていると思います。

スイッチ・ボックスから，今まで付けていた，外からのアンテナ線をはずし，室内アンテナの線を，スイッチ・ボックスの300Ωのところに取り付けます。その他の接続は変える必要はありません。

第1図を参照してやってみてください。それほどむずかしくはありません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕



《第1図》スイッチ・ボックス

カシオ



MSX用ワープロ・ユニット「MW－24」を接続したいのですが，僕のMSXは，1スロットで，しかもプリンタ・インターフェースも付いていません。このパソコンにも接続は可能なのでしょうか？

〔愛知県豊橋市・**田中照彦14才**〕



MW－24は，本体RAM容量16KB以上のMSX規格のパソコンに接続することにより，そのパソコンがワープロとして使えるようになるワープロ・ユニットです。

接続は，MW－24のカートリッジをMSX本体のスロットに差し込むだけです。その際，スロットの数は一つでも大丈夫です。また，MW－24はワープロ・ソフトとプリンタの一体型ですので，別途プリンタを接続する必要はありません（BASICのLISTなどを打ちだすプリンタとしては使えません)。

なお，外部記憶装置としては，データ・レコーダまたはクイックディスクQD－7（価格34,800円）が使えますが，クイック・ディスクを使う場合は，それを接続するためのスロットがもうひとつ必要になります。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕



プログラム・コーナーでPB100／110＋増設RAMと書かれているのをよく見かけますが，増設RAMを使わずに，このプログラムがプレイできる機種にはどのようなものがありますか？

〔山形県寒河江市・**白田太郎12才**〕



増設RAMパックは，本体のRAM容量を増やすためのもので，PB－100，PB－110共に，本体のみでお使いいただけます。RAM容量は，RAMパックを付けると，544ステップから1,568ステップになります。

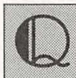
PB－100，PB－110のプログラムがそのまま使える新しい機種では，FX－841P（価格19,800円），FX－860P（価格24,800円）があり，RAM容量は，FX－841Pが標準8KB（増設RAMパックRP－33装着時40KB），FX－860Pは標準32KB（増設RAMパックRP－33装着時64K

B）です。

もちろん，増設ＲＡＭパックをつけず，本体のみでもお使いいただけます。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

シャープ



シングル・ディスク・ドライブのＣＺ－503Ｆは2ドライブに増設できますか？

また，増設ディスク・ドライブとしてＣＺ－51Ｆは使用できますか？

〔茨城県取手市・**大日向修15才**〕



シングル・ディスク・ドライブＣＺ－503Ｆには増設用端子を備えていますので，ディスク・ドライブを増設することができます。しかし，ご質問のＣＺ－51Ｆは，Ｘ1turbo model 20（CZ－851C）専用増設ディスク・ドライブですので，ＣＺ－503Ｆに増設することはできません。ＣＺ－503ＦまたはＣＺ－502Ｆを増設することができます。

〔回答者：**多田太郎**〕



Ｘ1でＣＯＢＯＬやＦＯＲＴＲＡＮなどの言語を使用するためには，どのようなものが必要ですか？

〔秋田県山本郡・**小宅　淳15才**〕



Ｘ1ランゲージ・シリーズはＣＰ／Ｍ上で起動しますので，ランゲージマスター（ＣＺ－128ＳＦ），turbo ＣＰ／Ｍ（ＣＺ－130ＳＦ）または従来のＣＰ／Ｍ（ＣＺ－５ＣＰＭ）が必要です。（※ＣＰ／Ｍは米国デジタルリサーチ社の登録商標です）。

なお，Ｘ1ランゲージ・シリーズはつぎのものがラインナップされています。

- ＦＯＲＴＲＡＮ…ＣＺ－115ＬＦ
- Ｃ…ＣＺ－116ＬＦ
- ＣＯＢＯＬ…ＣＺ－118ＬＦ
- ＬＩＳＰ…ＣＺ－120ＬＦ
- ＦＯＲＴＨ…ＣＺ－121ＬＦ
- ＰＡＳＣＡＬ…ＣＺ－125ＬＦ
- ＡＰＬ…ＣＺ－126ＬＦ

いずれも，２Ｄ５インチ版で，標準価格13,800円です。

〔回答者：**多田太郎**〕



Ｘ１Ｆmodel10にＦＭ音源ボードを取りつける場合，どのようなものが必要なのでしょうか？

〔京都市・**村上栄一13才**〕



Ｘ１Ｆmodel 10でＦＭ音源ボードを使用する際は，付属のミュージック・ツールを使用するために，５インチのフロッピーディスク・ドライブが１基必要です。また，他のＸ１シリーズでのＦＭ音源ボードを使用する際の必要周辺機器は**第１表**のとおりです。

〔回答者：**多田太郎**〕

《第１表》Ｘ1でＦＭ音源ボードを使用するには

オプション／コンピュータ	グラフィックRAMボード CZ-8GR	拡張I/Oポート CZ-8EP	拡張I/Oボックス CZ-81EB(SR)	5インチミニフロッピーディスクユニット(2D) CZ-502F（推奨機種）
CZ-800C	○	○	—	○
CZ-801C	—	—	○	○
CZ-802C	—	○	—	○
CZ-803C	—	—	—	○
CZ-804C	—	—	—	○
CZ-811C	—	—	—	○
CZ-820C	—	—	—	○
CZ-850C	—	—	—	○

○印：必要



Ｘ68000でエラーなどのときのＢＥＥＰ音の変わりに，他の音が使えるとマニュアルに書いてあったのですが，やりかたがわかりません。くわしく教えてください。

〔大阪市・**葛西正晴15才**〕



Beep音，つまりエラーの発生時や，コンソールに対して［CTRL］［G］を送ったときに鳴る音は，ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳの中のＢＥＬＬで決定しています。初期設定では，

ＢＥＬＬ＝ＢＥＥＰ．ＳＹＳ

になっています。ファイル名には，鳴らすべき音のデータをＡＤＰＣＭ方式で記録したファイルを指定してください。ただし，指定可能なファイルの大きさは64Ｋバイト以内です。

また，システム・ディスクの中の福袋ディレクトリの中に「ＢＥＥＰ1　ＳＹＳ」という音のファイルがありますので，つぎにＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳの内容を書き換えて音を試聴してみてください。

ＢＥＬＬ＝￥福袋￥ＢＥＥＰ1．ＳＹＳ

なお ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳはＥＤ（エディタ）もしくは，ＣＵＳＴＯＭコマンドを使って書き換えることができます。

〔回答者：**多田太郎**〕



立体映像セット（ＣＺ－８ＢＲ1）は，Ｘ１Ｇで使用できますか？

〔愛知県名古屋市・**ラッキー15才**〕



立体映像セット（ＣＺ－８ＢＲ1）は，パソコンテレビX1，turboシリーズと組み合わせて迫力ある立体映像を手軽に楽しめるもので，もちろんＸ１Ｇでもご使用いただけます。このセットにはさらに，簡単に立体グラフィックスを楽しめるよう開発した立体作画ソフト「立體歓」を付属していますが，このソフトはディスク版ですので，使用するときは，５インチフロッピーディスク・ドライブが必要です。**ＣＺ－８ＢＲ１**（価格29,800円）

〔回答者：**多田多郎**〕



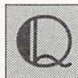
Ｘ68000で，Ｘ1シリーズ用のゲームソフトなどは使えるのですか？

〔栃木県足利市・**内藤真先13才**〕



たくさんの方々から同様のご質問をいただいています。結論は，Ｘ68000でＸ１／Ｘ１ターボシリーズ用のソフトを使うことはできません。Ｘ68000のソフトは独自に開発されることになります。

〔回答者：**多田太郎**〕



「Ｘ１Ｚ'ｓ ＳＴＡＦＦ」と「turbo Ｚ'ｓ ＳＴＡＦＦ」の性能のちがいを教えてください。

〔大阪府岸和田市・**岡崎哲也14才**〕



名前のとおり，「Ｘ１Ｚ'ｓ ＳＴＡＦＦ」はＸ1シリーズ用，「turbo Ｚ's ＳＴＡＦＦ」はＸ1turboシリーズ用です。

この２種類のグラフィック・ツールは同等の処理機能を持っていますが，X1turboシリーズは400ライン・グラフィックスが可能ですので，「turbo Ｚ's ＳＴＡＦＦ」も400ラインのグラフィックスをサポートしています。

〔回答者：**多田太郎**〕



シャープから発売されているカラー・ディスプレイＣＺ－600Ｄにツインファミコンはつなげますか？

〔福岡県遠賀郡・**浦本　勇15才**〕



ＣＺ－600Ｄは，ＲＧＢ（８ピン角型），デジタル信号入力端子ＲＧＢ（15ピンD-sub），アナログ信号入力端子，テレビ・コントロール信号入力端子の他，ビデオ入力端子をもっています。

ツインファミコンはビデオ出力ですので，ＣＺ－600Ｄのビデオ入力端子に接続することができます。〔回答者・**多田太郎**〕

★　★

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

HOT INFORMATION

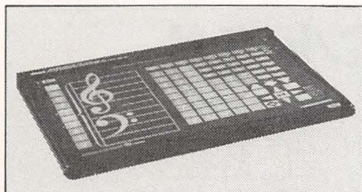
ヤマハよりMSX用入力装置ミュージック・パッドが発売

ヤマハから，MSX／MSX２用入力装置『ミュージック・パッド』（MMP－01価格19,800円）が発売されました。

このパッドは，ジョイスティック・ポートに接続して，パッドの上を指で軽くふれるだけでコンピュータに指示をあたえることができます。また，スイッチング部のシートは，さしかえ可能ですからミュージック・プログラムだけではなく幅広い用途に使用できます。

ミュージック・パッド・シートは，FMオート・アレンジャーに対応し，音符，休符の入力がパッドにさわるだけでできるFMオート・アレンジャー・シート（MPS－01価格2,000円）と自分でシート・デザインを考え，プログラムを組んで，オリジナル・シートを作ることができるマルチパーパス・シート（MPS－02価格2,000円）が発売されています。このシートは今後もぞくぞく発売される予定なので，パッド１台持っているだけで使用範囲がどんどん広がっていきますよ。

問い合わせ先：〒153 東京都目黒区下目黒３－24－22 (財)ヤマハ音楽振興会 テクノ楽器開発センター



▲ヤマハのMUSIC PAD

JAMMAフォトコンテスト作品募集中

ゲームに熱中し，いきいきとした顔をしている子どもたちや，お父さんにつれられて来たデパートの屋上で遊んでいる子どもなど，あなたのシャッターにおさめてみませんか？

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は，そんな君たちの写真を募集する，フォトコンテストを開催しています。



▲キミもJAMMAフォトコンテストに参加しよう（参考写真）

応募要項は，

①しめ切り：昭和62年９月５日(必着)

②賞：○特選　１点　30万円
○準特選　３点　10万円
○佳作　10点　５万円
○入選・特別賞100点　記念品

③応募先
〒100 東京都千代田区永田町２－10－２ 秀和永田町TBRビル704号 日本アミューズメントマシン工業協会 フォトコンテスト係

④テーマ (1)ゲームが好き！
(2)のりものと子ども(小型乗物)

《応募上の注意》
○作品は未発表のものに限ります。
○サイズはサービス判以上とします。
○応募券を裏面に１枚ずつはってください（応募券はポスターのはってあるお店にあります。応募券がないときは応募券の内容をメモ用紙に書いてはってもかまいません）。
○撮影は，JAMMAフォトコンテストのポスターのはってある店で行なってください。
○入賞作品はネガを借りることがあります。
○応募作品は返却できません。
○入賞作品の版権はJAMMAに属します。

夏休みニューメディア・AVフェア開催！

日本マイコン流通センター渋谷駅前店では，夏休み最後の激安フェア「夏休みニューメディア・AVフェア」を開催します。

パソコン，ファミコンをはじめ，ソフトやビデオデッキ，FAX等ニューメディアの最先端商品を数多く展示，激安特価品を多数用意しているというもの。

前回のフェアにこれなかったみなさん，今回はお見逃しなく！

期間：８月28日(金)～８月31日(日)
場所：東京都渋谷区道玄坂２－３－２ (株)日本マイコン流通センター渋谷駅前店 ☎03－463－4455

NHK学園パソコン講座「実践コース」今秋スタート!!

NHK学園では，４月に開講した「パソコン講座入門コース」に引き続き，10月１日から「パソコン講座実践コース」を開講します。

この講座の特徴は，MSX／MSX２を使用し，教材のROM & RAMカートリッジ（学習ソフト）が受講者の学習内容を記憶します。学習が終わったなら，カートリッジをNHK学園に提出。受講者へは，コンピュータ評価と指導，アドバイスなどの添削内容と，新しい学習ソフトに吹き替えしたカートリッジが返送されます。

このROM & RAMカートリッジのキャッチボールを通して，学習が進められていくわけです。

実践コースには，ワープロ・コース／パソコン通信コース／音楽コースが用意されていて，受講期間は６か月です。

案内書の申し込み，くわしい内容など問い合わせは下記まで。

〒150 東京都渋谷区恵比寿南１－13－２恵比寿コート101号 レーベンプロ(株)「NHK学園パソコン講座」マイコンBASICマガジン係
☎03－719－2811

「赤い光弾ジリオン」キャラクター商品群ぞくぞく登場

セガ・エンタープライゼスでは，人気TVアニメ「赤い光弾ジリオン」のキャラクターを商品化した玩具を多数発売しました。

① ジリオン・シューティング・セット（ジリオン銃１，ショルダー・ベルト付きターゲット１）　価格5,500円
さらに高性能になった光線銃ジリオン。射程距離も50メートル以上，連射が可能となりました。また，ターゲットも音で知らせるデジタル・ヒット・インジケータ付きです。

② トライチャージャー（JJのフィギュア１体付き）　価格4,500円

③ ビックポーター（ビックポーター，キャリッド・マシン３体のセット）
価格4,980円

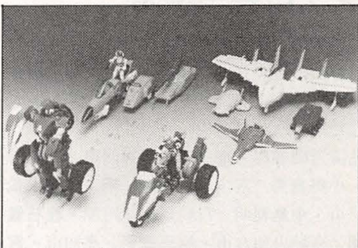
④ ライディング・セプター（サイド・セプター，キャノン・セプター付き）
価格2,980円

⑤ JJ・チャンプ・アップル（フィギュア）　価格980円

問い合わせ先：〒144 東京都大田区羽田１－２－12 (株)セガ・エンタープライゼス宣伝部「マイコンBASICマガジン」係



▲ジリオン　シューティング・セット



▲ジリオン　メカシリーズ

BMお楽しみプレゼント⑨

①ビクター音産より，「るーみっく・わーるど」，「ロボット・カーニバル」，「LILY−C．A．T」，「あいつとララバイ」，「バリバリ伝説」のキャラクター入りオリジナル腕時計を5種類×2個，合計10名のかたに。
②コンパイルより，ゴルベリアスのポスターを10名のかたに，
③スキャップトラストより，今月号でも紹介した，「GALL FORCE 創世の序曲」の特大ポスターを10名のかたに！
④カプコンより，ビデオゲーム「1943」のオリジナル・TシャツをMサイズと，Lサイズ各5枚ずつ，合計10名のかたにプレゼント。

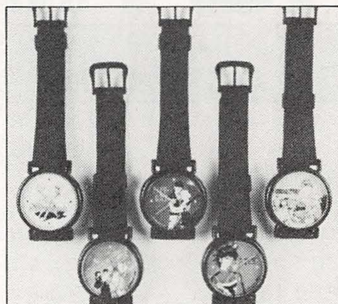
応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名（Tシャツにはサイズもお忘れなく）を書いて，9月8日（消印有効）までに，〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社 出版部 マイコンBASICマガジン編集部 「お楽しみプレゼント⑨」係までお送りください。

〈7月号プレゼント当選者〉
①「妖怪道中記」の必勝本「成仏への道」は，福岡市・藤本博幸さん他19名のかたに。
②「サイコソルジャー」と「アテナ」のシールは，大阪府守口市・岩本恒人さん他2名のかたに。

以上のように決まりました。なお，お名前を発表していないかたについては，発送をもって発表に変えさせていただきます。（編集部）



▲コンパイルのコルベリアスのポスター


▲ビクター音産のキャラクター腕時計


▲GALL FORCE創世の序曲のポスター

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ
今月の出題者は 編さん！

★今月の問題

みなさん今日は!!毎日暑い日がつづいていますが，夏バテせずに元気に夏休みをすごしているかな？ ひょっとすると夏休みの宿題がたまりにたまって困っている人もいるんじゃないかな。長かった夏休みが終わりもうすぐ新学期です。気合いを入れて，新学期にのぞみましょう!!

さて，話は変わって，最近ビデオゲームって，音，グラフィック，動き，どれをとっても「すごい!!」の一言です（見城先生に怒られるかな？）。とくにシューティング・ゲームは，各社とも気合いの入った凝ったゲームがぞくぞく発売されています。

そこで問題です。今月号でも紹介したアイレムの久々の本格シューティング・ゲームの名前は，つぎのうちどれでしょう。
①R−タイプ
②NEW−タイプ
③英文−タイプ

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

★8月号の正解

②MIDI

★7月号当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下の方々が当選されました（正解は①ドラゴンスピリットでした）。
北海道磯谷郡・金子幸雄／福岡県北九州市・小野恵秀／富山市・下森 明／千葉県松戸市・中島利明／宮崎県西諸県郡・松石健司／宮城県仙台市・柳原憲司／高知市・宮地宏明／山口県下関市・森永章一郎／大阪府堺市・今城広志／石川県珠洲市・新谷英樹

★今月の賞品



正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供の新製品「源平討魔伝の下敷」（写真）を10名のかたにプレゼントします。

★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思う答の番号にマルをつけてください。

ハガキに，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろん，OFコーナー等も書いてもいいですよ。
○しめ切り：9月8日
○正解の発表：10月号（9月8日発売）
○当選者の発表：11月号（10月8日発売）

※87年8月号「ルパン三世 カリオストロの城」の記事に関して，東宝㈱事業部および関係者各位にご迷惑をおかけしましたことをおわび致します。 編集部

WOLF GAMERS

「ニューアート」を求めて・・・



Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去，人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと，
無尽蔵の情熱を注いできました。
そして，新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした
新しい創造物 —— それが「ゲーム」だと私達は考えます。
新たな芸術の夜明けまえ，私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

プロジェクト・リーダー 大西 一斗 1987.6.10

「ウルフ・チーム戦記」 Vol.2

—出題—

2年前の夏，それがウルフの起点だった。当時から「ウルフ・チーム」と名のっていたわけだが，認知されるのは「F・Z」発売以後となる。何故，この名前で呼ばれるようになったのか，正確に知る人間は少ない。

そこで問題だ！「ウルフ・チーム」ネーミングの由来を答えてほしい。狼のように飢えた集団だったからなのか？一匹狼の集まりだったからか？ピーターと狼のような奴ばかりだったからなのか？正解者の中から1名の方に私の秘蔵のCDコレクションから1枚選んでプレゼントしようと思う。

しめ切りは，8月20日とさせていただく。正解および当選者は次号のこのページで発表しよう。

—展開—

ウルフのNEXT。その企画は今，秘かに進行中だ。年末に向けて2タイトル。一つは「F・ZⅡ」そして，もう一つは何か？これもビッグ・プロジェクトだ！その正体は？次号でその一部が発表できると思う。

（秋）

「プログラマー日記」 第2回

前回に引き続き登場の新人プログラマー藤西です。僕もこの会社に入って，はや4か月。そろそろ，まともな仕事ができるようになりました。

『YAKSA』の開発も大詰めに入り僕のパートもほぼ終わり，今はやっと一段落といった感じ。僕の担当パートは，音響関係全搬と，ヴィジュアル・シーンの一部なんだけど，できはどうだったかな？満足のいくものに仕上がっていると思うんだけど。そのなかでも特に，ミュージック・モードのできには，自信があるんだ。なんと，トータル50分！これは，かつてない長さだと思うよ。

音楽担当の宇野さんが，このミュージック・モードのために新たに全曲編曲し直してくれたんだ。そうしたら，こっちも頑張らなくてはいけない。シャフルやリピートと機能もいっぱい。音楽だけ聞いても十分楽しめると思うよ。

さて，これからの僕の予定なんだけど，今度は，98『YAKSA』の移植を，やることになっているんだ。今度使いなれた98ということで，結構楽に仕事ができるんじゃないかと思っているんだ。98ユーザーのみんなもう少し待っててね。絶対いいものにするからね。と，いうことで，プログラマー日記第3回に続く。

（藤）

「俺はジョーだ！」

オス！読者諸君，俺はウルフ・チームの営業を担当する浅沼ジョーだ。まあ，営業というのは簡単に説明すると，開発から販売までの橋渡し役である。ソフトが役者であるとすれば，俺はさしづめ黒子ってところだ。



俺はウルフ・チームに来る前は，某不動産会社で地○○屋みたいなことをやっていたんだ。その頃習得したKNOW HOWを生かして，これから営業活動を展開していくこととしよう。

俺は，ひょんなきっかけで狼軍団に仲間入りしたわけだが，狼に育てられ，狼少年と呼ばれてきた俺にとっては当然のなりゆきかもしれん。一匹狼の俺は営業も1人でやっていくつもりだ。もし俺を見かけたら，決して俺の後には立たないように……。

HUNGRY LIKE THE WOLF！

（浅沼ジョー）





●ウルフチーム・オリジナルグッズ・プレゼント

みんなヤシャのデモは，見てくれたかな。で，今回は，デモからクイズをだして正解者の中から，抽選でオリジナル・グッズをプレゼントしよう，てわけだ。

では，問題です。右の写真は，伊織と最空なんだけれども，夕日に向かっているのか，それとも正面に向かって来ているのか？これが，問題です。正解を書いて「オリジナル・グッズ・プレゼント」係まで送ってください。まだデモを見てない君は，近くのショップへ行こう。しめ切りは，8月20日まで。応募待ってます。

また，忘れちゃいけないのが，ヤシャのパッケージ。今，もっとも先端を行く，クリスタル・ケース。まるでCDのケースのようだ！コンパクトで，持ち運びにばっちり！ カラー・ディスクも漸新です。もうすぐみんなの前にお目見えするでしょう。楽しみに待っててくれ。

それとWOLF GAMERSの入会方法は，ヤシャのパッケージの中を見てくれ！ 何か質問，意見があったら大西まで，手紙を書いてほしい。待ってるよ！

（大西）



T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〠465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

連邦宇宙軍・宙軍大佐・続々任命中！

どもっ！　天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

うーっむ，こいつぁまいったぜ。7月18日，ついに発売になったスーパーレイドックですが，恐ろしいことに早くも宙軍大佐階級証の申し込みが届いています。「そんな馬鹿な!!」と叫んでしまう方もいらっしゃるとは思いますが，これは真実です。

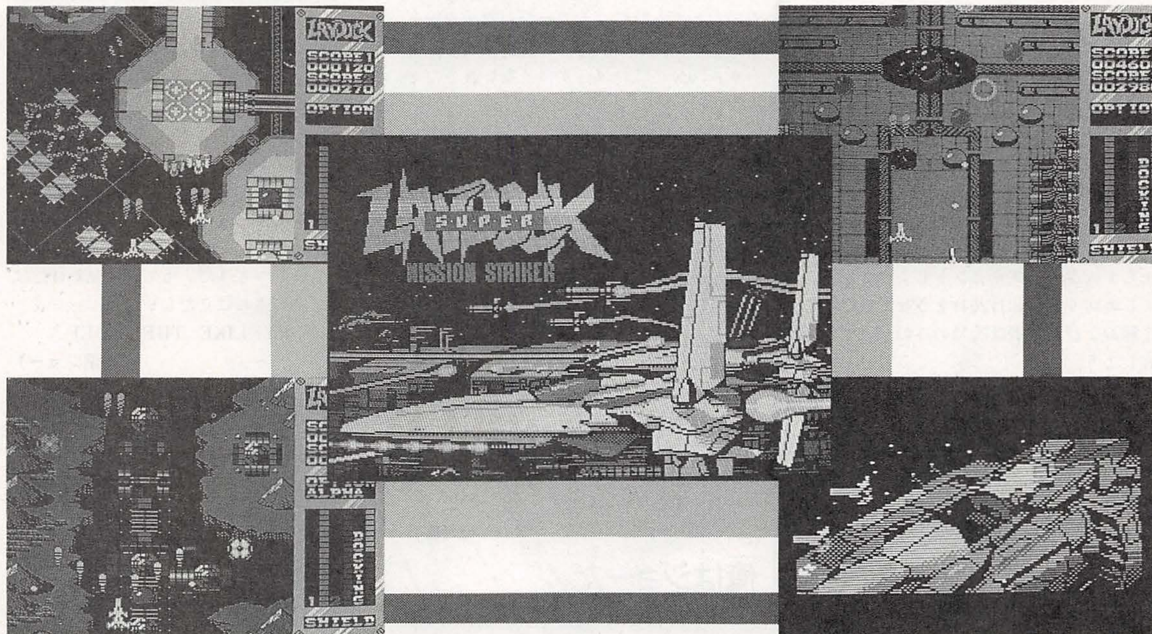
あのステージ5のビシャモンテンの攻撃も，ステージ7の地獄のような大噴火も，ステージ12からの○○○○な××××も，みーんな，みーんなクリアしてしまったというのです。

はっきりいって，あたし，もういやになっちゃいました。いくらあたしがゲームが下手っぴいだといっても，根性だせばステージ5だって，ステージ7だって，ちゃーんとクリアしましたのよん。

そーれなのに，それなのに，この人たちときたら，1日徹夜しただけで，あたしがまだクリアできないステージ12を，いとも簡単にクリアしちゃったんです。えーん，悔しぃーよぉーん。

というわけで，スーパーレイドックは現在完全燃焼中です。夏の暑さにやられて，ぱげぱげのアナタも，スイカの食べ過ぎて，ぷぴぷぴのキミも，思いっきりプレイしてね。なお階級証には数の制限はありませんので，あわてずゆっくりとプレイしてください。

♥　♥



スーパーレイドック移植・最新情報

どもっ！　天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

はっはっはっはー，こーいつっー。といった可愛いプレゼントがみなさんにありおりはべりいまそかり。

ぬ，ぬぁーんと，あのス，ス，ス，スパスパスパ，スーパーレイドックの移植が決定いたしました。

まず最初にX1版が年末に向けてハイパワーで開発中です。新たなオプションウェポンも装備されるという噂ですし，ストーミーガンナーをはじめグラフィックもさらに美しくなる予定です。

プログラマーは，パワフルに燃える変な男・守実です。彼はハイドライド・シリーズからディーヴァまでの，全X1用ソフトを手掛けたX1のプロフェッショナルです。

とうぜんX1版スパレイに対する御意見も受け付けておりますので「スパレイ・アイディア」係まで，どんどんお手紙くださいな。でも，なーんにもプレゼントはありまひぇん。

そしてもう1機種………。じゃーん，みんなの憧れX 68000だだだだだっ。グラフィック・サウンド・スピードともに極限を突っ走るX 68000の性能をフルに生かしきったハイグレードなゲームになります。

スペシャル・プログラマーはスーパーレイドックの企画責任者である細川です。MSX2，FM-77AVのレイドックを手掛け，さらに，このX 68000版に命をかけています。静かに燃える変なポチ・細川に熱い声援をお願いします。

ATTACK'87 in OSAKA
—開催のお知らせ—

毎年恒例のT&E SOFT夏のイベント「アタック」がいよいよ関西地区で開催されます。日頃お世話になっているユーザーのみなさんへの感謝の気持ちです。

内容は，36画面のマルチビジョンを使ってのゲームやクイズ大会，ゲーム・ミュージックの演奏など盛りだくさん。もちろん，入場は無料，ぜひ遊びにきてください。

日時：8月23日(日)　正午～16：30
会場：アクティ大阪内ABCエキスタ
（大阪市北区梅田3－1－1　大阪ターミナルビル15階）

KONAMI NEWS STATION



グラディウス2

MSX 対応
5,800円
8月22日発売

話題満載。あのグラディウスが，最強になって蘇る!!

ストーリー

宇宙歴6664年，グラディウス星に新たな動きが生じた。グラディウス帝国宇宙科学庁長官ヴェノム博士ら10名によるクーデターが発生したのだ。しかし，17代皇帝ラーズの手により彼らは逮捕，惑星サードへ追放された。

翌6665年，皇帝ラーズが死去し，ヴェノムらは惑星サードを脱出逃亡する。同年，ハイパースペースファイター「メタリオン」が完成した。

宇宙歴6666年，惑星グラディウスのネオ・スペースプラント７惑星からの通信がいっせいに途絶えた（サイレント・ナイメア事件）。これは，帝国軍の調査により何者かによる侵略であることが判明した。



同年後半，侵略がグラディウス本星へと及ぶに至り，事態は急速に緊迫の度を増していった。侵略者はバクテリアンの手によって復活したヴェノムであった。

グラディウス帝国政府首脳は新開発スペースファイター「メタリオン」の出動を決め，そのパイロットにビックバイパーの元パイロットであったジェイムス＝バートンを指名した。惑星グラディウスの命運をかけた闘いが，今はじまった……。

★ ★

☆SCCってなんだ……？

このグラディウス２では，最新鋭ＬＳＩ，ＳＣＣを搭載しています。ＳＣＣとはＭＳＸおよびアーケード・ゲーム用に開発されたウェーブ音源ＩＣのことで，五つの出力ポートを持ち，ＭＳＸ音源（ＰＳＧ）と同時に使用することで全８音のポリフォニック出力が実現します。自由に波形を設定するための，波形合成データＰＡＭを内蔵し，ゲームに適した波形が自由に作成できる，驚異のウェーブ音源ＩＣです。結局ＰＳＧやＦＭ音源では得られない独得な音色の再生が可能なわけです。う～ん，すごい！

☆体験フェア最新レポート

７月12日東京ラオックス厚木店でスタートした，グラディウス２体験フェアだけど，平日や雨降りという悪条件にもかかわらずワンサと集まってくれました。みんな，なかなか順番がまわって来なくてゴメンナサイ。オリジナルのテレホンカードやステッカーも大好評で，連日し烈な戦いが続いています。

さあ君も，今度は，ソフトを買ってハイスコアをどんどん送ろう。もっとすごい賞品が当たるぞ！



コナミファン Q&A



待って待ってして，やっとでた新作ソフトのメタルギア。さっそくやってみたんだがや。ほしたら，これが，どえりゃーおもしれーもんで，ちーとも，やめれーせんがや。だけど，どーしても，おみゃーさん，ユニフォームが取れーせんのだがね。これがないと，ビル２へ行けれんのだわ。気はあせるし，えりゃーこったわ。たのむで，おしえてちょー。

〈名古屋市・Ｓ・Ａ〉



ユニフォームは，地下にあるんだがや……。あ……ついついうつってしまう。地下の暗い部屋をひた走る，いやな犬が追ってくる。あーこわい！その中で地下の外側の壁をひたすらたたけ。そして，プラスティック爆弾で壁を壊すのだ。先は長い……頑張れ！

♡

♡

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

新作情報!! ウイングマンスペシャル&ワールドゴルフII

全国のウイングマン・ファンの熱き要望におこたえして，ウイングマン・シリーズ第3弾が発売されることになりました。タイトルは，『ウイングマンスペシャル　さらば夢戦士』です。

どんな内容になるのかは，まだ秘密だけどヒーローアクション部の合宿先にシードマンが現れて……。という出だしではじまるようです。

グラフィックがいちだんと美しく，1枚1枚写真に撮って部屋に飾れるってぐらいのしあがりです。そしておなじみのミクちゃん，あおいさん，ふざわさん，ももちゃん，わたなべくん，ヴィム，松岡先生etc.に加え，あおいさんの昔の恋人だったというナースが新キャラクターとして登場です。

プログラマーは，もうおなじみのTAM・TAMが，のりにのって製作中です。TAM・TAMのこと，好評だった戦闘モード，各キャラクターの個性あるリアクションと，遊びごころいっぱいで，楽しいADVになることまちがいなし！　発売は，この秋を予定していますので，みなさんもう少し待っててくださいね！

そしてこちらも根強い人気のワールドゴルフが，より美しくよりリアルになって帰ってきました。タイトルは，ワールドゴルフIIとなります。球を追って画面がスクロール，グリーンに乗ると瞬時にZOOM UP！

まるでテレビ中継のよう。コースは，全72ホール。そして今回は新たにトーナメント・モードでは，勝ち抜くごとにアマチュア・ゴルファーから，国内プロ・ゴルファー，そして，世界プロ・ゴルファーへとキャラクターを育てあげることができるのです。国内・海外のプロ・ゴルファーとしのぎを削り，めざすは世界のトッププロ！マッチプレイ，トレーニング・モードもついています。

そして前回同様，フック，スライス，トップスピン，バックスピンもOK！，使いこなせば，世界No.1も夢ではありません。こちらは9月下旬発売予定です。

どちらも，見のがせませんよ！

エニックス展



▶宮崎県・飛燕外伝くん
個性的な絵ですね。ポコはこういう絵も好きです。



▲宮城県・佐藤秀行くん
速雄くんのアップです。今度は，黒のインクか墨汁で書いてね！



◀東京都・むぴいくん
渋いタッチの速雄とエリーヌです。こういうのもいいなあ。



◀石川県・ひらのふみひこくん
ほとんど趣味で選んでしまいました。別にバニーガールが好きなわけではないんですけど。

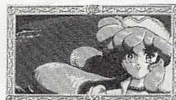
オレにも言わせろ！

★先日，愛機88MRで「ジーザス」を終わらせた。とっても感動した。「ウイングマン2」，「北斗の拳」他，有名なエニックスの作品は，すべて解いてきたのでさらに記録をのばせた。今，「ガンダーラ」をやっているのだが修羅界が絶対ムズい。今度のターゲットは「ドラゴンバスター」だぜ！ドラバスの特集をはやくエニ通に出してくれー。

練馬区・新井貴之くん

ⓔ右の写真を見てください。これは，ドラゴンバスターのゲーム中に出てくるんですよ！

そうなんです。こういったサブグラフィックが，ドラゴンバスターには何か所か入っていますので，ゲームが一層楽しくなることうけあいです。君は，すべてのシーンを見ることができるかな？





★あのー，こんど「JESUS」のミュージックテープが出るそうですがもっとくわしくおしえてくださいです。私はゲーム・ミュージックが大好きです。

福岡市・GANZYくん

ⓔえ～6月21日に「パソコン・ミュージック・ジーザス・ガンダーラ・ウイングマン2」という名前でアポロン音楽工業㈱からテープ(価格2,500円)，LP(価格2,500円)，CD(価格3,000円)で発売されました。特典としてロゴ・ステッカーと，譜面付解説書がついています。

お手紙下さい。

エニックスでは，みなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディやエニックスのキャラクターを使ったショート・ストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずドンドンだしてくださいね。

採用分には，エニックス・グッズをプレゼントします。

編集後記

暑中お見舞申し上げます。学校へ行っている人は，夏休みまっただなかですね。海や山へでかけた人も多いと思います。行った人もこれからいく人も，せっかく行くんだからおもいっきり楽しんでください。長い夏休みを過ごせるのも学校行っているあいだぐらいなものだもん。来年があるさ。なんて思わないで，いろんなことにチャレンジするのもいいと思うよ。(ペコ&ポコ)

PONYCA LAND

ナーンやソレ!ソレ!ソレ!夢工場号

発行 (株)ポニー ポニカ事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
☎ 03-221-3161

ゲーム感覚でハイテクと遊ぼう!夢工場'87

ゲーム・ファンなら誰しも興味をいだき，夢工場会場へ着いたらまっ先にのぞいてみたいパビリオンがスーパーゲームZだろう。

会場には各社自信の新作パソコン，ファミコン・ソフトがめじろおし。まぁ，各社ガンバッテいるようですが，デーンとブースを構えた，究極のパソコン・ゲーム「ウルティマ」の注目率はやはりダントツ!ウルティマについては後の㊙テクニックに譲るとして，もう一つの目玉，「マッハビジョン」を御紹介しよう。

マッハビジョンとは，簡単に言うと，ラジコンとTVゲームがドッキングした超最新のウルトラ・ゲームだ。全長80メートルのサーキットを疾走するモデルカーに超小型ビデオカメラが搭載され，プレイヤーはコックピット・ブースに座り，モデルカーから送られてくるビデオ映像をブース前面の26インチモニタを見ながら，ギヤチェンジ・レバー，ハンドル，アクセル，ブレーキ等の操作で，実際のレースさながらにモデルカーを走行させるというもの。このスピード感とリアリティは本当にスゴイ，ぜひ，お試しあれ。

さて，夢工場にはスーパーゲームZをはじめ，夢いっぱい，遊びゴコロ満載のパビリオンが勢揃い。これから行ってみようという人のために，ざっとここで誌上公開しちゃいましょう。

●メルヘンジャングル「はれときどきぶた」

一風変わった世界ともっぱらの評判。とにかくタイトルどおり，クライマックスには，雨のかわりに3,000匹ものブタが降ってくるというのだから。

●ゲゲゲの鬼太郎館

フジTVの人気アニメ「ゲゲゲの鬼太郎」の妖怪キャラクター達とニューメディアを通じて楽しくおもしろく遊んでみようというのがここ鬼太郎館だ。

●祭の夜 OROCHI

直径24Mの全天周ドームシアター，400名収容可能という今回のイベントの呼びものの一つ。

●ディスコビジョン360

さまざまな映像マジックに，目をまわすくらいに酔いしれてもらおうというのがこのパビリオン。

●楽市楽座

有名人のミニ・ショップが軒を並べるのがココ，出店予定のタレントは南野陽子，松田聖子，早見優，工藤夕貴，幸田シャーミン，タモリなどなど。

●ワールド・スナック 食kingスペシャル

みんなのオナカを満たしてくれるのがこのパビリオン。世界各国の料理やビールが楽しめるコーナー。

と，かけ足で紹介しましたが，ナント，これですべてジャナイ!早く会場へ行った人の勝ちですヨ!

夢工場'87 開催日時
7/18(土)～8/30(日)
会場
東京:晴海国際見本市会場(東・南・B・C館)
大阪:南港新国際見本市会場(インテック大阪)
入場料
当日券:大人(高校生以上) 3,000円
小人(小・中学生) 2,500円
前売券:当日券の500円引き

お待たせ,ウルティマIV㊙テクニック公開!?

というわけで，パソコン版「ウルティマIV」の㊙テクニックの紹介だ。このゲームは世界最高峰のRPGであり，そのゲームのおもしろみは，ストーリーの深さと思いもかけない場面展開にある。奇をてらったり，妙なこり方もしていないので，誰でもゆっくりと時間をかければ，最終目的に近づいていくことができる。だから，とくに㊙テクニックなんかはなし……と言ってしまったら，このコーナーの存在も必要なくなってしまうので，ここで少しだけゲームのポイントを教えよう。

まずは，レベルを上げることだ。レベルは最初2～3(選択する職業によって異なる)に設定されている。レベルが低いうちはレベルを上げるのも比較的楽なのだ。レベルが4くらいになったら，街に入り，街の隅々まで歩いて，自分といっしょに旅をしてくれる人を捜そう。街や城は全部で16か所あるのだが，その中の半分ぐらいで旅のパートナーがみつかるはず。しかし，まだ君の徳(!)やレベルが低いうちは，全部が全部，君といっしょに旅をしてくれるとは限らないので注意すること。

それから比較的容易に手に入るアイテムにルーンがある。これは，神殿(まだなにするところかよくわからないと思うけど)に入るカギみたいなものなのだ。もっとも神殿にはいれても，それだけではなんの意味もない。ちなみに神殿は徳の数と同じ八つ。そこでなんとなくわかってきたかな。八つの徳と八つの神殿は密接に結びついているのだ。ま，今回はこのくらいにしておこう。ウルティマの旅は，まだまだはじまったばかり。機会あるごとにお伝えしていきたいと思う。ウルティマの人気とかけて"クイズ100人に聞きました"ととく，そのココロは「ある!ある!ある!」

発売機種一覧

●PC-9801シリーズ			
	5" 2HD	2枚組	9,800円
	5" 2DD	3枚組	9,800円
	3.5" 2HD	2枚組	11,800円
●PC-8801mkII SRシリーズ			
	5" 2D	5枚組	9,800円
●X1 turboシリーズ			
	5" 2D	4枚組	9,800円
●FM7/77シリーズ			
	5" 2D	5枚組	9,800円
	3.5" 2D	5枚組	11,800円

パッケージの内容物
★フロッピーディスク
★魔術の書
★歴史の書
★取扱説明書
★金属製アンク
★布製マップ

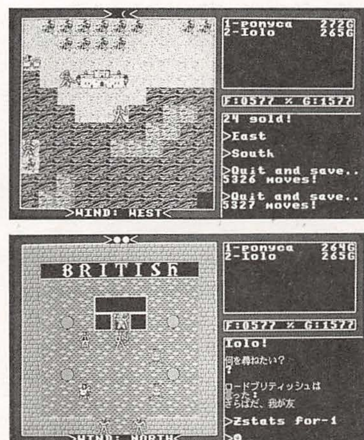
Ultimaグッズ・プレゼント

ウルティマ・オリジナル・グッズが当たる!
〜〜〜"Ultimaキャンペーン"実施!

キャンペーン期間中，"ウルティマIV"をお買いあげの方の中から，抽選で600名に「Ultimaロゴ入り特製リスト・ウォッチ」または「Ultimaロゴ入り特製ステーショナリー・セット」を差しあげます。

マニュアル下の◻マークを切り取り，パッケージに同封されたアンケートハガキに貼ってお送りください。

賞品:抽選で200名様にウルティマロゴ入り特製リストウォッチ
抽選で400名様にウルティマロゴ入り特製ステーショナリー・セット
発表:発送をもってかえさせていただきます。
期間:7月18日～8月31日当日の消印有効
対象商品:ポニカ ウルティマIV全機種



PONYCA LAND

只今，会員募集中!

ポニカランドでは，只今，会員募集中。入会すると，プレゼントやイベント大会等，楽しい特典がいっぱい。さらに，毎回，最新ゲーム情報や話題作の特集などなど，役立つ情報をメタンコつめこんだ元気な会員マガジン「ポニカランド」を隔月で発行!こりゃ，もう入会するっきゃないゾ!

●入会方法

住所(〒)・氏名・年令・学年(職業)・電話番号を記入のうえ，切手600円分(1年分のポニカランド購読料)をそえて下記の宛先までお送りください。

●宛先

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
日本ビルディング3F
(株)ポニー ポニカ事業部
ポニカランド係

ビクター音産と読者を結ぶ――――
CROSS MEDiA CLUB NO.5

夏は暑い……

マイコンBASICマガジンの読者の皆様にビクター音楽産業のPS部一同から暑中お見舞い申しあげます。

こう暑いと何にもする気にならないけれど，ここで頑張る人は文句なく偉い！君は果して偉いか？なんてことはどうでもいいけれど今月はビクター音産のパソコンソフトの大きな柱である音楽ソフトについてご紹介いたしたいと思います。

音楽をパソコンでやるのもまたおもしろい

約2年前，FM音源が内蔵されたパソコンPC-8801mkIISRがNECから発売されたときは，我々ソフト開発者のみならず，一般ユーザーとしても本当に嬉しかったものでした。今ではFM音源内蔵のパソコンは常識になってしまいましたが，ではこの素晴らしい機能をフルに生かすとなると，これはなかなか大変なことです。

そこで何とかこの機能を簡単に生かすことのできるソフトをと改良に改良を重ねてできあがったのが「ミュージアム3」なのです。これさえあれば音楽についてくわしくなくても簡単に曲が作れるのです。ただ楽譜を入力すればいいのですから……。

まるでワープロ感覚で音符を入力イヤーこれは本当にうれしいソフトだ！

それでは，簡単にこのソフトの機能を紹介しましょう。このソフトは大きくわけると

1．編集モード
2．演奏モード
3．プリント・アウト・モード
4．変換モード
5．ファイル・モード
6．デモ・モード　　になります。

まず，1の編集ですが，これが音符の入力で，今回の「ミュージアム3」では，この音符入力が簡単になりました。テンキーとカーソル・キーやパソコンのキーボードをピアノ鍵盤に対応させ，またMIDI楽器を接続しての鍵盤入力も可能にしたのです。もちろんタイや3連符，スタッカートなどの音楽の細かいニュアンスの装飾もワンタッチでできますし，スペシャル・コマンドを使用することにより楽譜作りに便利な音楽機能は楽譜上にダイレクトに入力できます。

このソフトではFM音源3声とPSG3声に加えてMIDI楽器の接続により最大8声までの同時演奏が可能ですから，各パートごとに音符を入力し，さらにFM音源とPSG音源に関して音色を決定していけばいいわけです。こうして入力した楽譜を演奏モードでプレイバックすれば自分で作成した曲が聴けるというワケです。

ワープロ気分で好きなように楽譜を入力して，音符一つ一つに音色をつける，目の前に楽譜ができていく，自分で選んだ音が流れる，楽譜が横スクロールで画面に流れていく…正に感動です。

その他の機能については割愛しますが，いずれにしてもパソコンの音の部分を手軽に使いやすくしたこの「ミュージアム3」は，絶対のお買い徳とお勧めしたいのです。

プリンター，MIDI関係の機器はオプション対応ですので必ずしも必要ありません。

対応機種一覧 〈MUSIUM 3〉

機種	FM-7/NEW7	FM-77/77AVシリーズ	PC-8801mkII SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA
メディア	5インチ2D×2枚組	3.5インチ2D×2枚組	5インチ2D×2枚組
音源ボード	必要(MB22459)	77のみ必要(MB22459)	―
MIDI インターフェース	①富士通MIDIアダプタ(MB22439) ②ROLAND MPU-401(MIF-FM7が必要)		①NEC MIDIアダプタ(PC-8801-10) ②ROLAND MPU-401(MIF-PC8が必要)
MIDI 音源	MIDI対応音源または楽器(49鍵以上)		
プリンタ	富士通純正プリンター(ハードコピー可能なもの)		NEC純正プリンター(ハードコピー可能なもの)

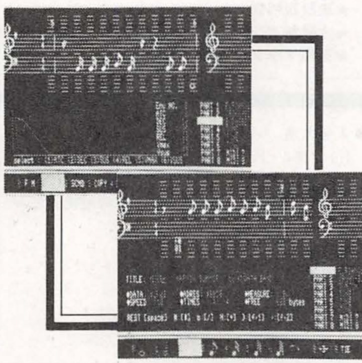
〈MUSIUM 3 EXPERT〉

機種	PC-9801F/VF	PC-9801M/VM/VX	PC-9801UV
メディア	5インチ2DD×2	5インチ2HD×2	3.5インチ2DD×2
音源ボード	PC-9801-26		―
MIDI インターフェース	ROLAND MPU-401(MIF-PC98が必要)またはMPU-PC98		
MIDI 音源	MIDI対応音源または楽器(49鍵以上)		
プリンタ	・PR-101/201シリーズ ・NM-9100/9200シリーズ		

〈MUSIUM X1〉 8月末発売予定

機種	X-1/turbo/II/III/Z
メディア	5インチ2D×2
音源ボード	8chステレオタイプFM音源ボード(CZ-8BS1) ※X-1 turbo Z以外
プリンタ	CZ-8PKシリーズ

●価格はすべて9,800円です。



PC-9801シリーズに加え8月末には待望のX-1対応もでるぞ！

基本的な機能に差異はないものの，それぞれの機種の特徴を加味した形で発売。PC-9801シリーズ対応は「ミュージアム3 EXPERT」として3パートの同時表示や収録データ量の大幅アップを，またX-1対応は「ミュージアムX-1」としてFM音源ボード8チャンネルステレオ・タイプによる8声同時演奏を実現して発売。

今年はパソコン音楽で暑さを忘れよう！

今年のプロ野球巨人と近鉄が優勝します。

テレネット・ニュース!

TELENET JAPAN

みんなどうもありがとう!

やった!すごい!こりゃぶったまげた!蘇った黒ミサ，現代の奇蹟，ゲーム界の謀反，大日本帝国12大都市クーデターと恐れられ，日本三大新聞，読売・朝日・毎日プラス電波新聞の三面をでかでかと賑わしたかもしれない㈱日本テレネット主催『デジタル・デビル物語(ストーリー)　女神転生』発表記念大ゲーム大会は，好評のうちに，大喚声に呑まれるように幕を閉じたのであった!

暑い中，会場まで来てくれた全国のテレネット，ファンのみんな，どーもありがとう!　なにがなんだかよくわかんないで，半信半疑の中，ゲーム大会に参加してくれたアンタも，ありがとう!　テレネットは永遠に不滅です!　また近い将来，新たなイベントを実現すべく奮闘しているのでその暁には，みんなでテレネットしよう!!

お待たせしました!

おかげさまで，1か月弱遅れましたが，DDS88SR版が完成の運びと相成りました。首をなが〜くして発売を待ってくれた君，ショップのみなさん，どうも遅れて申し訳ありませんでした。これからのテレネットは，生まれ変わったつもりで，〆切りを守らせていただきます。

でも，あくまでつもりです。つもりですけど，よろしく。

こちら開発室

今開発室は，DDSがあがってのんびりしているところではありません。それどころじゃないんですよアンタ!　DDS・X1，FM77AVの追いこみ（ベーマガ発売日には店頭にずらりと並べたい!），そして，そして，世紀末的壮大絢爛豪華話題の二大超越的新ピンピカピカの新作が，陣痛をともなって産声をあげているう!

というわけで，二大新作「神羅万象」「ルクソール」の開発チームからインフォメーション!

ルクソール　Nights Over Egypt　きゅう あんど ええ　唐突編

こんにちは，企画兼プログラマーの由田です。今日は各界から大きく期待されているルクソール（nights over egypt）の御紹介を兼ねて皆さんからの質問にお答えしたいと思います。

Q1：どこが唐突なんでしょうか?

A：あくまでタイトルです。

Q2："ハードボイルドどーのこーの"と長い修飾がついていましたが，要するにどういう事が言いたかったのでしょうか（先月号のテレネット・ニュースを見よ)!

A：ストーリーはあくまで渋めに男のあるべき姿を描き，ゲームは基本に帰り，よりスリリングでかつ新しい物になると言いたかったわけです。

Q3：僕の黄金の指が最近おかしいんです。無意識に自動販売機やエレベータのボタンを16Hzで連射してしまいます。どうしてでしょうか。

A：ルクソールの発売が近いからです。敏感な指を持って幸せですね。

Q4：僕はあのスペ＊＊・ハリ＊＊が好きなんですが，ルクソールの3D部は，＊＊ース・＊＊アーと比べてどうですか?

A：正直に言ってハードのちがいがありすぎますので一概に比較はできませんが，3Dの感覚に関してはルクソールは負けません。具体的には4方向を壁に囲まれた通路の上下左右自由に動きながら疾走するという感じです。丁度，地下鉄のホーム内を透視すると思ってください。

Q5：どうしてRPGじゃないんですか?

A：流行は追いません。敢て納得のいく物を作るのが私達の使命ですから。

Q6：ルクソールは社会のために貢献しますか?



A：はい，断言します。全国の幸薄い人々に大きなカタルシスを与えるルクソール。現にルクソールの発売予定日を聞いた途端に"病気が直った"，"恋人ができた"，"貧弱な坊やと呼ばれなくなった"，"スライムに25のダメージを与えた"等のお葉書が舞込んでおります。

Q7：本当にこの質問はユーザーからのものですか?

A：Q1を見ればわかりますがすべて本当です。

続いて"神羅万象"です。ガミーケ君どーぞ。

神羅万象　超能力者達の塔　きゅう あんど ええ　怒濤編

やあ!オレが企画兼ゲームデザイナーの"ガミーケ"こと池上だ。ユーザーの質問電話にでてるのもオレだ。電話で君達の声を聞いているが，暗い，暗いぞ。まるで地獄の底から叫んでいるみたいじゃないか。もっと元気良く話をしよう。

それでは元気者のゲーム"神羅万象"のQ&Aといこうか!

Q1："神羅万象"って"森羅万象"のまちがいでは?

A：森羅万象というのは本来宇宙のすべての物という意味。それに付け加え，"神"の話しだから"神羅万象"なのだ!

Q2：どーして3Dと2Dにわけたの?

A：3Dでは敵の数とスピード，要するに敵をよけて叩くそのスリルを，2Dでは1対1のリアルでかつ重厚なふんいきを味わってもらいたかったのだ。



Q3：マルチ・エンディングだってのは本当かよ?

A：えらそーな奴だな。まあいいだろう，教えよう。

たとえば，映画ではヒロインが不幸になろうと幸福になろうとストーリーとしてはまとまりがあり観客を納得させる。そもそも幸，不幸の区別などできないものでもある。プレイヤーがプレイヤーの意志によって導かれるエンディングはすべて真であり，また，偽である。ちょっと難しいことを書いたが，"かっくいい"エンディングであることは保証しよう。

Q4：ビジュアルはアニメーションしますか?

A：馬鹿者!当然だ!美しいカラー＋アニメーションのコンビネーションを期待して待て，決して裏切るようなことはしないとデザイナー（諏訪，小田桐）は言っている。

Q5：5人の戦士がいるって聞いたんやけど，それぞれどういう風にちゃうねん!

A：5人の能力には個性があって超能力の強い者，格闘に猛る者などパラメータにばらつきがある。そして何と言っても，それぞれに特殊能力があって，そいつは…おっと!ここまで，ここまで!フフフ…。

Q6：ルクソールはおもしろいですか?

A：ケンカ売っとるんかお前は!もっとくわしく知りたければ電話してきてくれ!神羅万象は燃えるゲームだ!熱くやろうぜ!



RANDOM POST

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3－11
(営業所)TEL03-483-8666

山口祐平のゲームデザインNOW

連載2



ゲームデザイナーの条件

まず言えることは，ゲームデザイナーになるためにはプログラムを組めなければならない！なんてことはない。そう，もちろん作れるにこしたことはないけれど，自分のプログラマとしての能力にデザインが束縛されるくらいなら，プログラムなんて作れない方がいいゲームができると言ってもいいでしょう。

しかしコンピュータで可能不可能，複雑簡単ということは，しっかり頭に入れておくべきだとおもいます。

コンピュータの能力で，デザイナーが一番気になるものは，やはり処理速度とメモリーです。なぜ3-Dゲームのグラフィックが，簡単なものや，ワイヤーフレームで描かれているかを考えてみよう。もし3-Dゲームをテレビのアニメのように1枚1枚セルに落とし瞬間転送でV-RAMに送るとします。すると，当然グラフィックデータは，マシンのメモリー上になければなりません。ディスクなどの外部メモリーから読みこんでいたら，とてもアニメなみの細かい動きはできないのです。

では，普通の8ビット機のメモリー64Kバイトで考えてみましょう。グラフィックは，横640縦200，3-Dの表示画面を四分の一(320,100)とします。

データ圧縮をしないとすると，320×100×3＝96000これを8で割ると12000。64Kバイトを10進になおすと65536。約5枚分しかないのがわかります。また，細かいグラフィックだと圧縮効率も悪く，がんばっても20枚がせいいっぱいでしょう。

メモリーをめいっぱい使って，たった3秒間ていどのフルアニメしかできないのです。ゲームが，ぱらぱらマンガになるのも，わかるでしょう？

さて，ここからが，ゲームデザイナーの出番です。どうしても3-Dの，ずんずん前に進んで行くゲームを作りたい。でも，ウィザードリィみたいなワイヤーフレームはやだ，と貴方が思ったら，さあ考えましょう。

まずどうやったら，少ないメモリーで多くの絵をだせるかです。一番簡単なのは，圧縮効率を高めることだから，簡単な絵にする，と考えます。でも僕は，点々のドット絵を動かしたいんだという，しょーもない人もいると思います。

そういう人の為に，僕らはピクセル法を用います。図1のように，絵というのは，四角い升目で区切ると，けっこう同じ物がでてきます。そして，図2のように動かしたとしても，書き直す場所は割合少なくなります。

ちょうど，パートアニメの考え方に似ていますね。アニメでは，動かしたい所だけ書き直すという手法が，けっこう使われているものです。

この方法だと，絵の複雑さに応じて，相応のメモリーを確保できるわけです。ピクセルの大きさ，絵の複雑さにもよりけりだけど，これで約60枚程度の絵なら，駆動プログラムといっしょに，オンメモリできると思います。ほら，できたでしょ！

あとは，プログラマに
「ほら，こんなふーに作ってよ」と言って，罵声を浴びせることとなるわけです。

もう残りがないので，今回はこれまで。なにか質問があったら，手紙をちょうだいね！

図1　○△×はそれぞれ同じ。

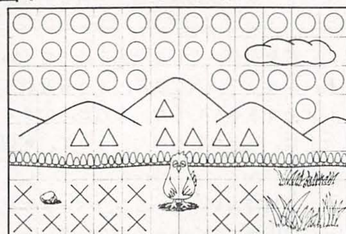
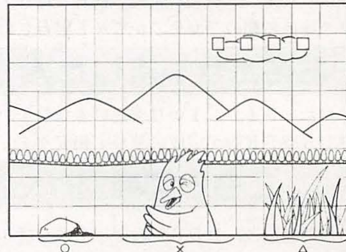


図2　○△×は図1とちがうところ。□は図1のピクセルを移動させただけ。



The inside affair of SACOM Vol. 1

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03−635−5145

ノヴェルウェアって何ですかぁ？

やあ，諸君。

私が今月からはじまったこのコーナーを担当する佐藤幸之助(48才仮名，独身)だ。

システムサコムの奥深くに眠っている驚くべき秘密の数々を，君たちベーマガの読者だけに，これから私がそっと教えてあげよう。

題して，「サコムスペシャル，国技館東方に神秘の遺跡が…，ハイテクグッズに囲まれた未開の原住民の謎を追う！」。

★ ★ ★

このところ新作から少し遠ざかっていたサコムだが，じつは今年の年末に向けてかなりビッグな企画が進行している。

その名も「ノヴェルウェアプロジェクト」。ノヴェル（小説）とソフトウエアを理想的な状態で合体させた，パーソナル・コンピュータ・ユーザーにのみ許される新しいエンターテイメントなのだ。

いや，わかっている。

君たちは，「それは，いわゆるアドベンチャー（ＡＤＶ）ゲームと呼ばれているモノではないのかい？　アホか，あんたは。今時，ＡＤＶゲームはファミコン（ファミリーコンピュータは，社員がすっかり金持ちになってしまったあの，任天堂の登録商標です）上でさえもプレイできるんだぜ。それをなんだ，さも新しい企画のようなフリをして。何が新しいエンターテイメントだ！客を馬鹿にするにも程がある。これだからビンボー人の発想はイヤなんだ」と，鬼の首を取ったように言いたいのだろう。

そのとおり。

単なるＡＤＶの企画なのに，さも新しいタイプのゲームのように「ノヴェルウェア」と大見栄を切って呼ぶのは，ユーザーを馬鹿にしているし，事実，私はビンボー人である。

しかし，そのへんのソフトハウスが考える企画ならいざしらず，天下のシステムサコムが企画するプロジェクトだ。そのような生半可なものであろうはずがない。たとえ私はビンボーでも，社長をはじめ優秀なスタッフたちは，精神的にも物理的にもリッチで優雅な毎日を送っているのダ。アイデアなんか湯水のごとくわいてくる。

このように優秀なスタッフ(一部を除く)連中が企画した「ノヴェルウェア」とは一体何なのであろうか。

簡単に言ってしまえば，「自分の意志が介在できる小説を自分自身で体験するソフト」と言うところだ。「ノヴェルウェア」は，あくまで小説＝ストーリー部分がメイン。そのためにもこの部分はプロの作家の先生方に担当してもらう。

日本ＳＦ界の重鎮，矢野 徹。

ＡＤＶブックの翻訳で知られる，鎌田三平。女流推理作家の第一人者，夏樹静子。

現在進行している３本の作品は，それぞれこの先生方に原作をお願いしている。くわしい内容は次回にでも譲ろうかな。

ストーリーは，プレイヤーのやりかた次第で無限に分岐していく。このへんは二つか三つの終わりかたを持ついわゆるマルチエンディングと呼ばれるゲームの比ではないぜ。

もちろんこのような企画の常で，ストーリーは１回で終わるわけはなく，定期刊行物のように連載形式を取って，決まった発売日につぎからつぎへと発表していくつもり。大体短くて３回，長くて６回ぐらいのストーリーを，２，３か月の期間で連載することになると思う。

そして，どういう形であれゲームが終了した(ゲーム・オーバーという考えはこのノヴェルウェアにはない。小説を読んでいて，途中でゲーム・オーバーになったからまた最初から読み直すなんてことが君にはできるかい？)時点で，これまでプレイヤーがたどってきた道程を文章化する，ノヴェルジェネレーターというインド人もビックリするような機能が用意されているとは…。

こんなにも素晴らしいソフトをプレイできるユーザーは，「日本一の幸せ者」だと私は思う。

しかも，サコムは本当によいものはすべての人々に楽しませてあげたい，国籍や宗教，マイナーな機種だからといって差別してはいけない，世界人類が平和でありますように，という願いを込めて，

ＰＣ−9801シリーズ，
ＰＣ−8801シリーズ，
Ｘ１シリーズ，
ＭＺ−2500,
ＦＭ７シリーズ，
ＭＳＸ２，

これらの機種に質を落とさず，ハードの機能はフルに使って対応させようと思っている。

以上が異様に簡単なノヴェルウェアの説明だ。なんだかよくわからんという君も，「ノヴェルウェア」という言葉だけは覚えたと思うのだが。

次回は個々の作品別のくわしい内容，システムの説明，これに参加しているスタッフのプロフィールなどについて書いてみよう。

それでは，来月にまたお会いいたしましょう。いやー，サコムって本当にいいですね。



カプコン クラブ



第 1 章

あつかい、あつかい、あつかい、赤い、ふーせん！

え〜，みなさん，はじめまして。私がMr.パタリロでございます。

この度，MSX2版「魔界島」の完成にあたり，大変・しこたま・ものごっつく多い苦労話の中から，ほんの少し，みなさんに聞いていただこうと思います。

そもそも，この「魔界島」，元はアーケード・ゲームである「ひげ丸」に，アレンジを加えたアクション・アドベンチャーだったのです。

タイトルも最初は，「HIGEMARU」でしたし，〝ザ・トレジャー・オブ・キャプテン・ビアド〟というサブタイトルなんかも付いてたりなんかしたわけですよぉ……これが。

それが，急きょタイトルは，「魔界島」に決定。画面には，なつかしの「魔界村」のキャラクター達が登場する事となったのです。そして最後のボスは？……おっと，これは，言っちゃいけなかったんだ。

あ，そうそう，この「魔界島」は，「魔界村」に関しての（あー，ややこしい）ちょっとおもしろいエピソードがあるんです。

「魔界島」の舞台である七つの島，その中に，〝ヘビ島〟という島があるんです。

この島，ゲーム上では塔の構成になっているんですが，地図上の地形は，ヘビのように細長く，塔は，そのはしっこにポツンと立っています。

実は，この塔の上のほうの地形の部分が「魔界村」の舞台だったというわけなんです。もし，ウソだと思うなら，ファミコン版発売の時に，プレゼント用に作った布製のタペストリーにのっているイラストマップをよ〜く見てください。ホラ，ヘビ島の上の方に，なつかしい地形が見えるでしょう……墓…森…町……。

こんな事を頭に思い浮べながら，ゲームをするのも，けっこう楽しいですヨ！

第 2 章

さて，このMSX2版「魔界島」ですが，基本的には，ファミコン版と同じです。し・か・し，ファミコン版必勝本などを使っても，簡単にはクリアできないようになっているのです。だから，一度ファミコン版をプレイした人でも，いや，むしろファミコン版を知っている人のほうが，このゲームを楽しめるかもしれません。



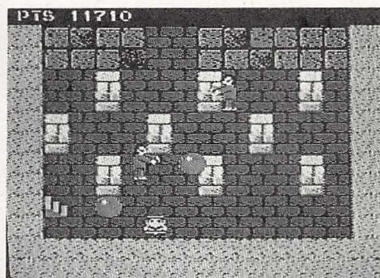
まず第一にファミコン版とはちがった点。



それは，マップモード時のレーダー機能でしょう。一度海に出れば画面右上に，あざやかな矢印が出現。その方向をたどればあなたは，確実に島のカギを持った敵船に出会う事ができるでしょう。

さらにモモタルーが画面上で使える武器マジック・ボールの登場。カベや岩に当たると自然に物にそってクルクル走る感じは，なかなか良いものです。

その他アイテムや謎解きなど，ファミコン版とは一味も二味もちがったMSX2版「魔界島」を思う存分，楽しんでくださいネ。



第 3 章

その他の作品も，ファミコンソフトで続々と発売の予定ですので，どーぞお楽しみを……。

ここで全国1000万人（？）のカプコンファンのみなさんの要望，希望に応えるような楽しいゲーム作りをしたいと考えています。

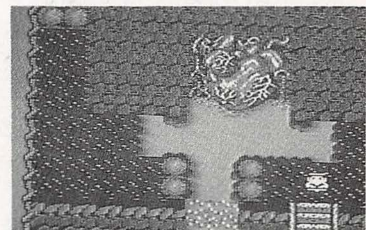
みなさんの気持ちの中にある意見，要望を私達にお聞かせ願えないでしょうか？

「あのゲームのここが良かった」「ここが悪かった」など，または，私への個人的な文句でもかまいません（なんか書いたとたんに文句が来そうな気がする…）。

ともあれ，これからも，より良く，最高に楽しめるソフトを作っていくつもりですので，ヨロシクお願いします。

新大阪発，東京行の新幹線の中にて…

by 波多利郎



CAPCOM 株式会社カプコン
本　社　〒540　大阪市東区大手通1-27 カプコンビル ☎(06)946-6658
東京支店　〒150　東京都渋谷区広尾1-3-18 広尾オフィスビル10F ☎(03)440-5479

ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー

Dragon Slayer IV DRASLEFAMILY

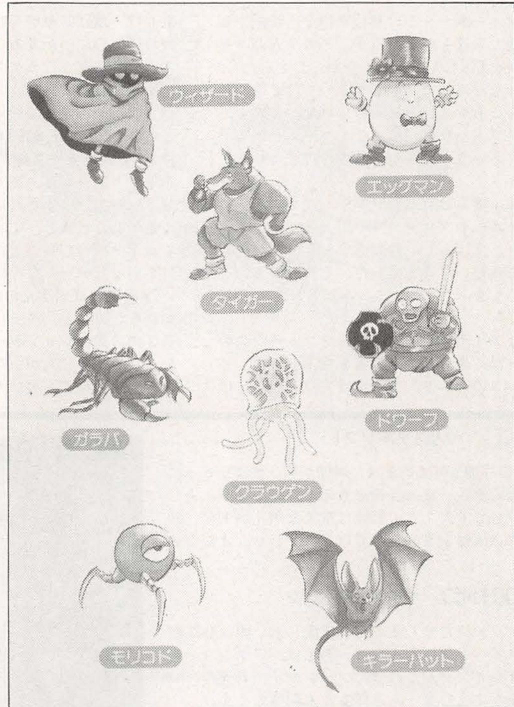
MSX2 専用
RAM64K VRAM64K以上

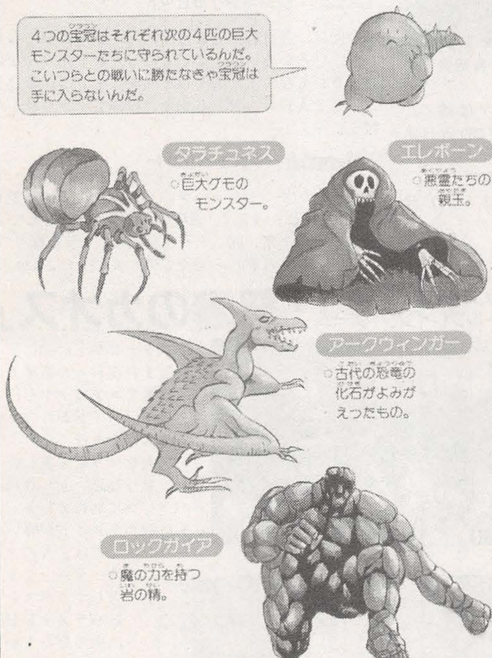
MSX はアスキーの商標です

Falcom 日本ファルコム株式会社

登場するモンスターたち









ティルギオス

かつて地上を暴れまわり人々を苦しめていたが、魔法使いによって壁画にされ、地中深くに埋められてしまった凶悪なるドラゴン。
空を飛び、口から炎をはいて攻撃するというディルギオスが今まさに復活しようとしている。

大人気「ドラスレファミリー」マニュアルより

MESSAGE from SESSION 61

ガルフォース アドベンチャー・ゲーム「創世の序曲」

ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
業務連絡用TEL(03)407-0687
ユーザーサポート・テレホンサービス(03)486-8127

ガルフォース——この熱い物語を，映画やビデオで観た人達もいるだろう。この７人のキャラクターをもとにしてゲームを創ったとしたら，きっとおもしろいモノができるハズだ！そんな声があちこちから持ちあがっていた。しかも，有名なソフトハウスが協力してゲームを創ってほしい，というコールがたくさん押し寄せていた。

その頃，僕らは有名なソフトハウスのゲーム・デザイナーやプログラマーの人達とコンタクトを取り，すばらしい仲間といっしょにゲームを創ってみたいと考えていた。それを現実のものにしてしまったプロジェクトがSESSION61だ。

斬新なアイディアを持った各ソフトハウスのメンバーは，来る日も来る日も会議を重ね，鼻からタバコのケムリ，口からはアワを（時には手も!?）飛ばしながら話しあったんだ。それぞれの個性のぶつかりあいは，まるでラグビーのスクラムのようにカゲキで苦しかったけれど，だんだん時間が経つうちに自由にお互いの心をパスしながら走って行くことができたんだ。

そして今，SESSION61がキミに贈る第１弾が「ガルフォース創世の序曲」。このアドベンチャー・ゲームは，キミを異次元へと導くハズだ。だって「３人寄ればナントカ…」っていう言葉があるけれど，このゲームは８社のシボッてシボリ抜いた知恵と地球時間の数千時間もかけて創ったゲームなんだ。

「８社寄れば異次元の頭脳」とはオーバーかも知れないけれど，キミに向けて発進する第２弾，第３弾のアクションゲーム，ＲＰＧも必ずキミをうならせるにちがいない。待っていてくれ！あと何十万秒で，再びガルフォースのメンバーは出発する。それが僕らの頭脳の中にプログラミングされている。その「超・思い込み頭脳集団」は，ハミングバードソフト，ＢＰＳ，ボーステック，システム・サコム，シンキングラビット，システムソフト，マイクロキャビン，クリスタルソフトの選ばれた戦士たちだ。



これからもこのメンバーは，ガッチリとスクラムを組んでどこまでも突き進む。期待してくれ！——そして最後に，キミの心にタッチダウン!!

XTALSOFT クリスタルソフト

「創世の序曲」がはじまった瞬間から，君はラビィになる。他のクルー達の性格を考えて行動しよう。ＡＣＧやＲＰＧでも，７人の個性は重要なポイントだ。仲間達と共に困難を乗りきってほしい。じゃ，また会おう！

マイクロキャビン マイクロキャビン

いやー，お待たせしました。完成に近い頃は時間が無くてタイヘンだったんだぜ。あとは，アクションとロールプレイングがでればバンバンザイ。君達がハマってしまうようなゲームを作るから期待してネ。

SACOM システムサコム

ソフトハウスのBigな８社が，手を取り合ってパソコン・ゲームの新しい時代を築けたならと思っているんだ。第１弾の「創世の序曲」，そして続くACGの「虹のかなたに…」やＲＰＧの「怒濤のカオス」も，みんなを熱くするぞ。

BPS ビー・ピー・エス

ガルフォース「創世の序曲」アドベンチャー・ゲームで，このシリーズもいよいよ本格的に動きだしました。しかし，まだこれからみなさんが，もっと驚くようなソフトが次々と登場する予定ですので楽しみにしていてくださいね。



PC-8801シリーズ5"2D３枚組発売中
価格7,800円
PC-9801シリーズ（XA, LTは除く）5"2DD／5"2HD／3.5"2DD近日発売
X-1シリーズ5"2D８月発売
FM7/77シリーズ5"2D／3.5"2D 発売予定

Humming Bird Soft ハミングバードソフト

斬新なアイデアを持ったソフトハウス８社が作ったこのゲームは，ゲーマーを亜空間へと誘いストーリーに引き込んでいくハズだ。つぎにでるＲＰＧもＡＣＧも必ず君をうならせるにちがいない。君の挑戦を待ってるぜ！

BOTHTEC ボーステック

これこそ宇宙神話を感じさせるソフトウエアだ！
証言その１：買ったその日からキャラクターのとりこになってしまう。
証言その２：ゲームの世界に誰でもワープしてしまう。
証言その３：プラケース，ステッカーが付いて気分はハッピー！

THINKING RABBIT シンキングラビット

今回は，各社合同とあって，たくさん勉強になりました。いろいろツライこともあったけど，みんなにはげまされてなんとかAVGを完成にまでこぎ着けました。あとACG，ＲＰＧも全力投球でガンバルから応援してネ。

SystemSoft システムソフト

パーソナル・コンピュータのソフトウエアは，「アイデア」から「質」，そして「表現」の時代へと移行してきていると思います。同じテーマを扱っても各社様々です。みなさんもそれぞれの感性で楽しんでください。

ガルフォース アクション・ゲーム「虹のかなたに…」



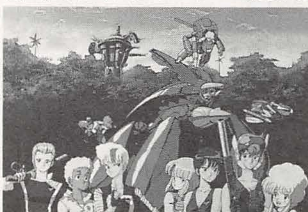


７人の少女達を乗せた巡洋艦スターリーフ号は，Ｇキャンセラー故障のため光速圏を離脱。身動きのとれないスターリーフ号の後方から敵艦隊が急速接近。船団対船団で戦う「ロングレンジ」。一瞬の判断が要求される「ミドルレンジ」。そして「ショートレンジ」では，あなた自身が機動兵器で出撃し敵と戦います。

アクションの腕に戦略的要素も必要とされるこのゲーム。限られた時間内に敵を倒し，あなたは無事スターリーフ号に帰艦できるか!?

近日発売　価格7,800円(予価)
PC98シリーズ発売予定　X1turboシリーズ発売予定
PC88シリーズ発売予定　FM7/77シリーズ発売予定

ガルフォース ロールプレイング・ゲーム「怒濤のカオス」



スタービルド計画によって緑の星に生まれ変わった衛星カオス。味方の旗艦アコンカグヤを待ってこの星を敵パラノイドから守り抜こうとする７人の少女達。

広大なマップと美しいキャラクター。意外な思いもかけぬ設定やワナ。バラバラに別れてしまった少女達の前に敵パラノイドが襲いかかる！

君は７人のクルーの中でリーダーとなり，仲間と協力してカオスを守りぬき，敵パラノイドを倒すことが出来るだろうか!?



近日発売　価格7,800円(予定)
PC98シリーズ発売予定　X1turboシリーズ発売予定
PC88シリーズ発売予定　FM7/77シリーズ発売予定

©SVI/MOVIC. ARTMIC. 1986　©SCAPTRUST

暑中御見舞申し上げますっ!!
…なんて、もう9月号なのよね。

ASAKO
山下麻子

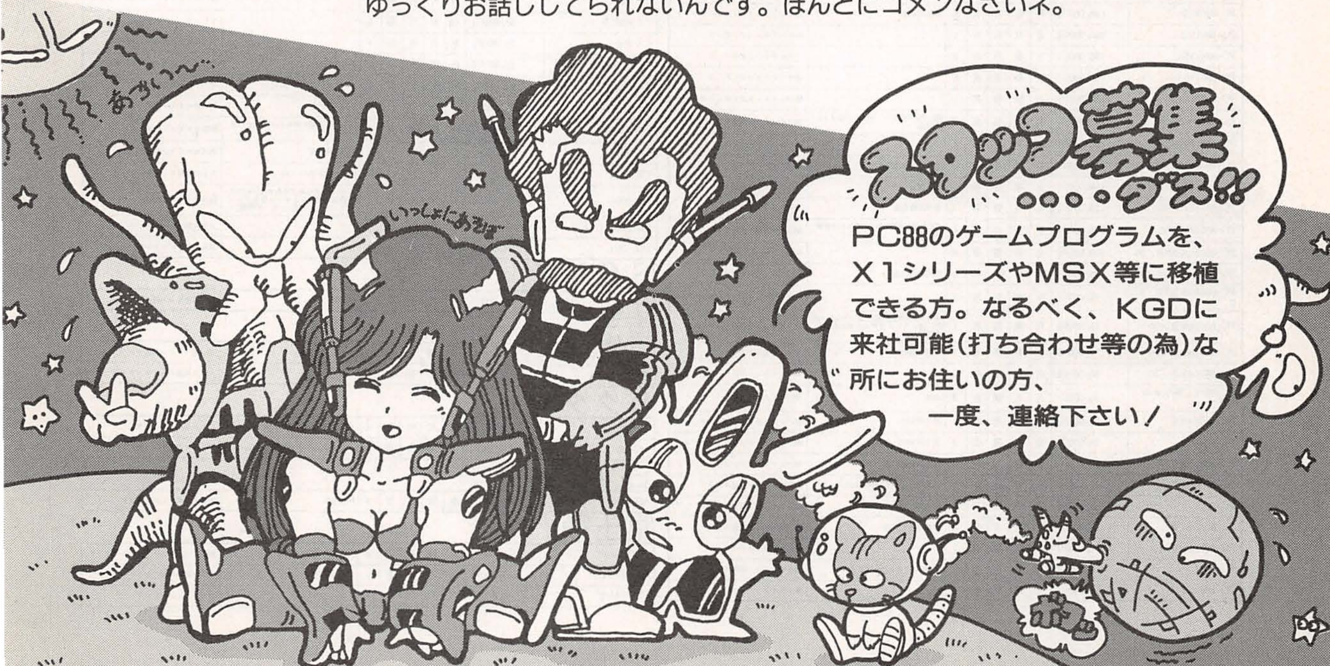
暑さに少々バテぎみのあさ子ちゃん。でも、仕事に遊びにと、はりきってマス。



KGD INFORMATION GIRL

ハァイ！あさ子です。
みんな、夏休みの真っ最中ね。暑さにめげず、元気にサイキックしてるぅ？今年の夏休み、あさ子はどうしようかなぁ……海と山、それからディズニーランドにも行きたいなんて、ちょっと欲ばりかな。でも、みんなから質問の手紙やTELがいっぱいで、忙しくて夏休みがなくなっちゃったりして……うふふ、みんながそれだけ「サイキックウォー」を買ってくれるわけだから、それはあさ子とってもうれしいけど、やっぱり夏休みがなくなるのは、かなPよお。
さて、「サイキックウォー」も発売後１ヵ月とちょっと、ユーザー登録のはがきいっぱいかえってきて、あさ子は、うれしい悲鳴をあげています。中には、ハガキのアンドロイドにきれいな色をぬってくれたり、可愛いイラストをかいてきてくれる人がいて、ハガキを見るのがとっても楽しみよ。せっかくのハガキだもん、気がついた事何でもいいから書いてね。何にもなかったら、あさ子へのラブレターでもいいわよ！とにかく、みんなからのいろんなご意見、ご希望お待ちしてまーーす!!

PS. 新作ソフト発売で、このところあさ子は大忙しなの。お問い合わせのお電話にもゆっくりお話ししてられないんです。ほんとにゴメンなさいネ。



スタッフ募集....ダス!!

PC88のゲームプログラムを、X1シリーズやMSX等に移植できる方。なるべく、KGDに来社可能（打ち合わせ等の為）な所にお住いの方、一度、連絡下さい！

お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ内KGDソフト 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 (編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801VX2	268,000円	有	有	有	有	4	80286CPU搭載PC98シリーズ高級バージョン	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VM21	265,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VM21	260,000円	有	有	有	有	3		ワールドインアオヤマ
PC-9801VM2	235,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-9801M2	205,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-98XAmodel1	158,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801F2	148,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F2	148,000円	有	無	有	有	3	大人気品お早めに	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801U2	128,000円	有	有	有	有	5	新品限定品	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801U2	100,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801MH	155,000円	有	有	有	有	4		ワールドインアオヤマ
PC-8801MH	148,000円	有	有	有	有	5		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡMR	128,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC8801mkⅡMR	124,000円	有	無	有	有	3	SR,FR,FH用のソフトも出来ます。人気品	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FH／30	120,000円	有	有	有	有	4		ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡMR	119,000円	有	有	有	有	4	販売店在庫数出品	ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡSR／30	118,000円	有	無	有	有	3	大人気88シリーズ	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FH／30	118,000円	有	有	無	有	3	展示品処分品	ワールドインアオヤマ
PC-8801FH／30	109,000円	有	有	有	有	4	FM音源内蔵PC8801シリーズの最新モデル	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡSR／30	108,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡSR／30	108,000円	有	有	無	有	3	FDD 2基内蔵	ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡFR／30	98,000円	有	有	有	有	3		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡ／30	74,800円	有	無	無	有	4	漢字ROM内蔵5"2Dディスク2基内蔵PC-88シリーズでディスク内蔵の最安値設	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ／30	72,000円	有	有	無	有	3	FDD 2基内蔵	ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡ／30	60,000円	有	有	無	有	3		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801〔漢字ロム付〕	36,000円	有	有	無	有	3	本体	ワールドインアオヤマ
PC-8001mkⅡ	23,000円	有	無	有	有	3	漢字ROM付	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801	36,000円	有	無	有	有	3	漢字ROM付	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8001mkⅡSR	22,000円	有	有	有	有	5	新品限定品	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8001mkⅡ	11,800円	有	無	有	有	3	N-BASIC N80-BASIC対応	㈱日本マイコン流通センター
PC-8001	9,800円	有	無	有	有	3	N-BASIC対応お買得!	㈱日本マイコン流通センター
PC-6001mkⅡ	12,800円	有	無	有	有	3	大特価品お買得!	㈱日本マイコン流通センター
PC-6001mkⅡ	12,000円	有	有	無	有	3		ワールドインアオヤマ
PC-6001	5,800円	有	無	有	有	3	TVにそのままつなげます	㈱日本マイコン流通センター
PC-100／30	88,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

カシオ

PV-7	6,800円	有	無	有	有	3	MSX 8K	㈱日本マイコン流通センター
CP-7	11,000円	有	有	有	有	4	MSX用プリンタ(カラー)	九十九電機ニューセンター店

サンヨー

MPC-2	16,800円	有	無	有	有	3	MSX 64K	㈱日本マイコン流通センター
MPC-3	12,800円	有	無	有	有	3	16K MSX	㈱日本マイコン流通センター
MPC-1	9,800円	有	無	有	有	3	8月28日～8月31日激安フェア開催16KMSX	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-600CE〈X-68000〉	290,000円	有	無	有	有	3	X68000本体	ワールドインアオヤマ
CZ-880C〈X1ターボZ〉	152,000円	有	有	有	有	4		ワールドインアオヤマ
CZ-856CB	88,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-822CB	78,000円	有	無	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-820CB	34,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-820CB	34,800円	有	有	有	有	4		ワールドインアオヤマ
CZ-820C	29,800円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
CZ-811CE	26,800円	有	無	有	有	5	新品限定品	㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-811CR	24,800円	有	有	有	有	4		ワールドインアオヤマ
CZ-803CS	22,000円	有	無	有	有	3	レコーダ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
CZ-811CE	19,800円	有	無	有	有	4	レコーダ内蔵X1Fモデル10個限定の大特価です	㈱日本マイコン流通センター
CZ-801C	19,800円	有	無	有	有	3	レコーダ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
CZ-800C	19,000円	有	有	無	有	3	G-RAM,IOポート付	九十九電機ニューセンター店
CZ-800C	18,000円	有	無	無	有	3	X1シリーズはまずこれから!入門用に最適 専用TVとセットならスーパーインポーズ対応 レコーダ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
CZ-850C	9,800円	無	無	無	無	1		九十九電機ニューセンター店
MZ-1500	24,000円	有	有	無	有	3	QD付	ワールドインアオヤマ

SONY

HB-F1	22,000円	有	無	有	有	3	MSX2	㈱日本マイコン流通センター

東芝

PASOPIA7(PA7007)	9,800円	有	無	有	有	3	BASICの入門に!	㈱日本マイコン流通センター
PASOPIA	9,800円	有	有	無	無	3		九十九電機ニューセンター店

ビクター

HC-95	109,000円	有	有	有	有	4	MSX2パソコン FDD 2基内蔵	ワールドインアオヤマ
HC-30	18,000円	有	有	有	有	5	32KMSXパソコンMSX下取受付中	ワールドインアオヤマ

日立

MB-H2	12,800円	有	無	有	有	3	MSX32K	㈱日本マイコン流通センター

富士通

FMR-30FD	158,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
FM-77AV20	140,000円	有	有	有	有	4	FMTV153付	九十九電機ニューセンター店
FM77AV2	88,000円	有	有	無	有	3		ワールドインアオヤマ

FM77AV2	78,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
FM77L2	70,000円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
FM7702	65,000円	有	有	無	有	4		九十九電機ニューセンター店
FM-new7	20,000円	有	有	無	有	3		ワールドインアオヤマ
MB25420	148,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MB25322	98,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MB25050	78,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MB25250	48,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MB25010	16,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MB25020	12,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

松下

FS-A1	24,000円	有	有	有	有	4		ワールドインアオヤマ

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5923	139,000円	有	有	有	有	4	超高級640×400ドット対応カラーディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター
N5913	60,000円	有	有	無	有	4		㈱サードウェーブUP'S
C-21M729(TV471)	150,000円	有	有	有	有	5	PC-TV471とフルコンパチの家電モデル	㈱サードウェーブUP'S
PC-KD851	108,000円	有	有	有	有	4	ドットピッチ0.31mm4050文字640×400ドット対応カラーディスプレイ専用台つき	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD862	59,800円	有	無	有	有	4	4050文字640×400ドット対応アナログカラーディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD852	58,000円	有	無	有	有	3	4000文字640×400ドット対応アナログカラーディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD651	58,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-KD201	18,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-60M43	19,800円	有	無	有	有	3	PC6001,6601シリーズの専用ディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CU-14AG2	52,800円	有	無	無	有	3	4050文字対応カラーディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター
CU-14FA	29,800円	有	有	有	有	5	デジタル・アナログ21ピンどちらも使用できます。	㈱パシフィックコンピュータバンク
CU14G	28,000円	有	有	有	有	3	2000文字カラーディスプレー本体:NEC,富士通接続可能	ワールドインアオヤマ
CZ-820DB	44,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-820DB	44,700円	有	有	有	有	5	展示品限定5台	ワールドインアオヤマ

富士通

MB27331	55,000円	有	有	無	有	4		㈱サードウェーブUP'S

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881N	128,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-80S31	49,800円	有	無	有	有	3	88,98シリーズ用5"2Dフロッピーディスク	㈱日本マイコン流通センター
PC-8031-1W	20,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-80S31	42,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

EPSON

TF-10PC	43,800円	有	無	有	有	3	88シリーズ98シリーズ用5"2Dフロッピーディスク	㈱日本マイコン流通センター
TF-20	42,800円	有	無	有	有	3	88,98シリーズ用5"2Dフロッピーディスク	㈱日本マイコン流通センター
TF10/PC	38,000円	有	有	無	有	3		㈱サードウェーブUP'S

SHARP

CZ-503F	32,800円	有	無	有	有	3	X1シリーズ用外付け5"2Dフロッピーディスク	㈱日本マイコン流通センター
CZ-300F	23,000円	有	有	無	有	4	2ドライブ仕様,I/F付	九十九電機ニューセンター店
CZ-300F	20,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

ロジテック

LFD-550ⅡPC	38,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-NM9100	38,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-PR406	38,000円	有	有	有	有	4	第2水準漢字ロム付	㈱サードウェーブUP'S
PC-PR401	15,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

EPSON

AP-80EX	46,800円	有	有	有	有	5	販売店在庫放出品	ワールドインアオヤマ
MP-80K	22,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

SHARP

CZ-8PK2	39,800円	有	有	有	有	5	販売店在庫放出品〈X1用漢字プリンターケーブル付〉	ワールドインアオヤマ
MZ-1P17	46,800円	有	有	有	有	5	新品限定品のMZ-2500用プリンタケーブル付。	㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-1P17	42,800円	有	有	有	有	5	新品限定品。X-1用プリンタケーブル付。	㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-1P17	42,800円	有	有	有	有	5	販売店在庫放出品〈お買徳品〉	ワールドインアオヤマ

セイコー

GP-250	12,800円	有	無	有	有	3	PC,FMシリーズ用ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

FMPR-351	98,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
FMPR201	40,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
MB27410A	58,000円	有	有	無	有	4		㈱サードウェーブUP'S

ワープロ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-200	18,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

東芝

JW-R10	18,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スパルタンX	30,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
スペランカー	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

アルファ電子

チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

激走	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

魔界村	20,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エグゼドエグゼス	20,000円	有	無	無	有	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	18,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

沙羅曼蛇	120,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ハイパーオリンピック'84	12,000円	有	無	無	有	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
新入社員とおる君	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

セガ

バンクパニック	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
青春スキャンダル	25,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

アルカノイド	50,000円	有	無	無	有	4	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
影の伝説	20,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
リターンオブインベーダー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

熱血硬派くにお君	55,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

源平討魔伝	70,000円	有	無	無	無	5		㈱キョーワインターナショナル
ゼビウス	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ドルアーガの塔	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグII	8,000円	有	無	無	無	5		㈱キョーワインターナショナル
グロブダー	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

日物

マイティガイ	30,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
マグマックス	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

ミスターDo!	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

B-ウィング	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

その他

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8RL1	18,000円	有	有	無	有	3	X1用データレコーダ	ワールドインアオヤマ
CZ-850Cのキーボード	9,800円	無	無	無	無	1		九十九電機ニューセンター店

ビクター

グラフィクエディタ〈写画楽〉	9,000円	有	無	有	有	5	3.5インチ1DDソフト	ワールドインアオヤマ

富士通

MB27502〈データレコーダ〉	9,200円	有	有	有	有	5	新品同様品	ワールドインアオヤマ
MB27502〈データレコーダ〉	7,200円	有	有	有	有	3		ワールドインアオヤマ

SNE

SNEマウス	6,800円	無	無	有	無	5	新品限定品。PC-9872Kコンパチ品。	㈱パシフィックコンピュータバンク

調査にご協力いただいた販売店リスト

■日本マイコン流通センター：〒150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2 ☎03－463－4501

■九十九電機ニューセンター店：〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 ☎03－251－0987

■ワールドインアオヤマ：〒170 東京都豊島区東池袋1－28－6 ☎03－987－7771

■サードウェーブUP'S：〒101 東京都千代田区外神田4－4－2 山田ビル7F ☎03－257－0490

■パシフィックコンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1－6－8 井上ビル2F ☎03－797－1221

■キョーワインターナショナル：〒153 東京都目黒区下目黒3－6－5 ☎03－793－2871

39機種214本のパソコンソフトを満載

掲載機種

BM-Jr/LII2	MZ-80K/1200/700	PC-9801/E/F
BM-LIII/MK5	MZ-1500	S1
ファミコン/C1	MZ-80B/2000/2200/2500	SC-3000
FM-7/77	PASOPIA 5/7	X1/C/D/ターボ
JR-200	PC-6001/mkII/6601/SR	PB-100
M5	PC-8001/mkII/SR	PC-1245
MSX	PC-8801/mkII/SR	PC-1500







DELUXEシリーズ 第8弾 ―― 定価 一、五〇〇円

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE（1,300円）、DELUXEII・III（1,400円）、DELUXEIV・V・VI・VII（1,500円）が揃っています。

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111　大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361　西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-13-23☎092-431-7411

キミのパソコンでナムコミュージックを演奏させよう！

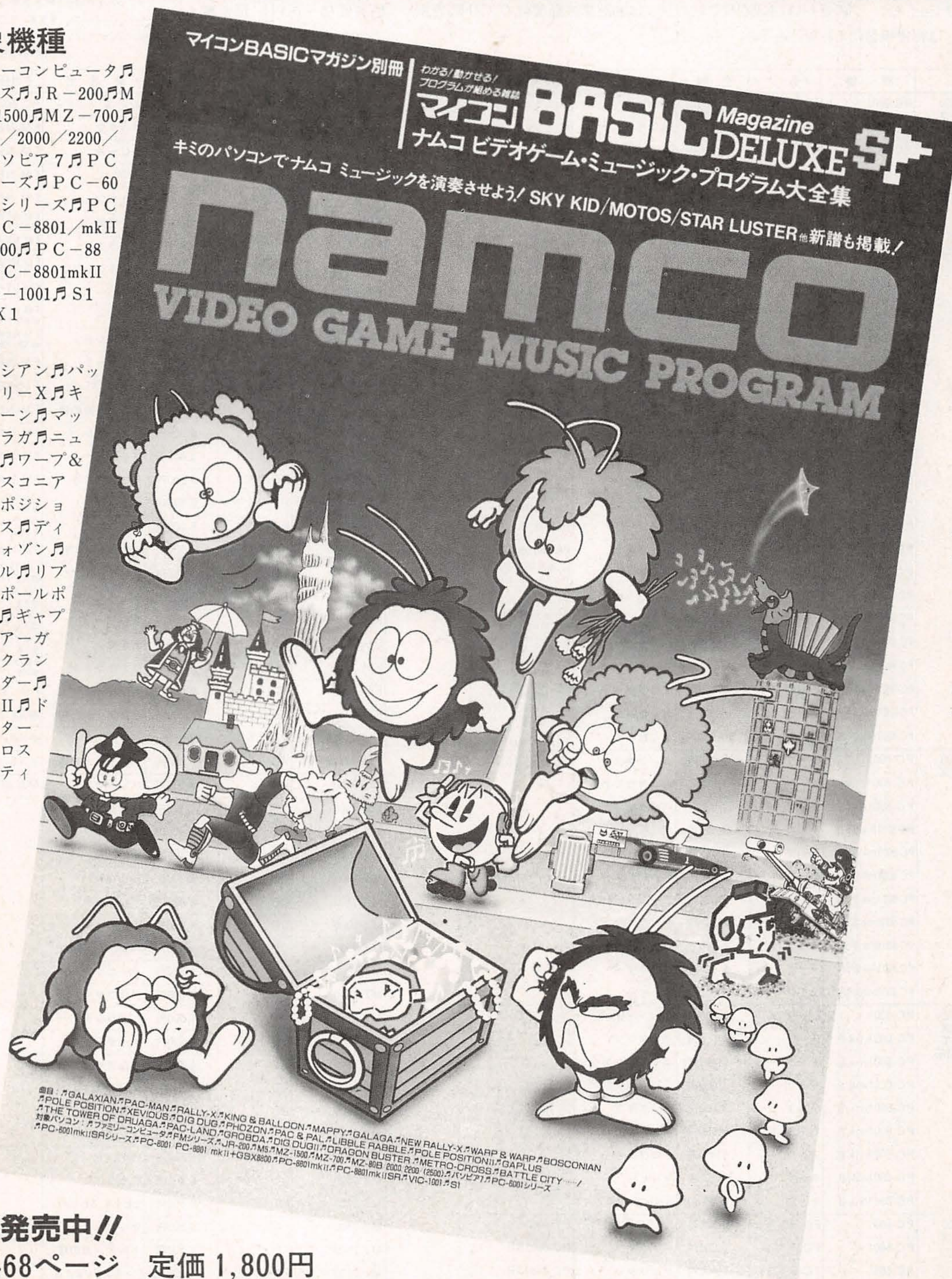
namco
VIDEO GAME MUSIC PROGRAM

■対象機種

♬ファミリーコンピュータ♬FMシリーズ♬JR－200♬M5♬MZ－1500♬MZ－700♬MZ－80B／2000／2200／(2500)♬パソピア7♬PC－6000シリーズ♬PC－6001mkIISRシリーズ♬PC－8001♬PC－8801／mkII＋GSX8800♬PC－8801mkII♬PC－8801mkIISR♬VIC－1001♬S1♬MSX♬X1

■曲目

♬ギャラクシアン♬パックマン♬ラリーX♬キング&バルーン♬マッピー♬ギャラガ♬ニューラリーX♬ワープ&ワープ♬ボスコニアン♬ポールポジション♬ゼビウス♬ディグダグ♬フォゾン♬パック&パル♬リブルラブル♬ポールポジションII♬ギャプラス♬ドルアーガの塔♬パックランド♬グロブダー♬ディグダグII♬ドラゴンバスター♬メトロクロス♬バトルシティ



全楽譜付き！

♪ワープマン♪バトルシティ♪バラデューク♪スターラスター♪モトス♪スカイキッド **掲載**

大好評発売中!!

B5判 468ページ　定価 1,800円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…　書店に在庫がなくても、予約すれば取寄せてもらえます。

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111　大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361　西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-13-23☎092-431-7411

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、T＆Eソフト、ハドソン等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111
大阪本社006(203)3361　金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411　京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591　神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211　広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526　高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206　下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445　熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405　鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5" 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5" 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801VF/VM
	PC-9801UV2	FD(3.5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801U2
PC-8800シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡSR
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	4,100円	マッピー	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	6,200円	ナイザー	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡ	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ゼノン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	グロブダー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,200円	マッピー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ゼノン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	マッピー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkⅡ/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	スペース ハリアー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	マッピー	PC-6601SR

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	スペース ハリヤー	PC-6601SR
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	ナイザー	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	6,200円	ドルアーガの塔	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	ナイザー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	バトルシティ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	ドルアーガの塔	※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ディグダグ	※XE-1b対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-1b対応
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニン' ラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-1500	QD	4,800円	ボビンズ	
	MZ-1500	QD	4,800円	迷宮への扉	
	MZ-1500	QD	4,800円	ソフィア	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5")	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	デーモンクリスタル	
X-1 ※すべてXE-1b対応	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1b付)	X-1/C.CS.CK・G モデル10
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	バーニン' ラバー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモード ボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ホピンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ナイザー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ソフィア	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	迷宮への扉	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
X-1D ※すべて XE-1b対応	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ ※すべて XE-1b対応	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	バーニン　ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	スーパーモード ボスコニアン	X1F/Gモデル20/30

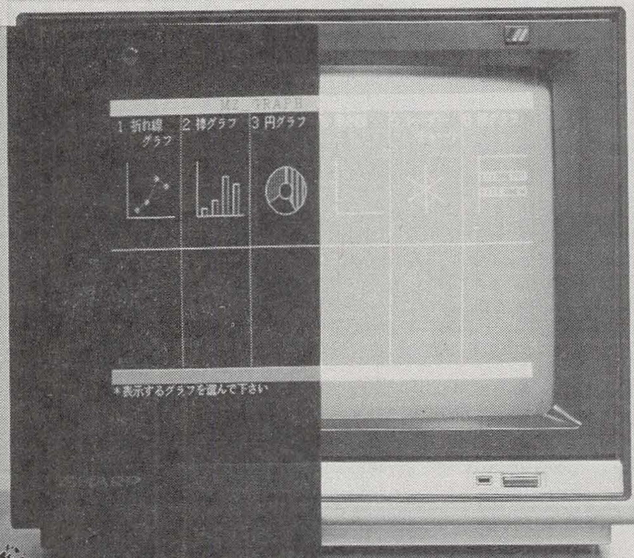
	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ホピンズ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ナイザー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ソフィア	X1F/モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	迷宮への扉	X1F/モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ドラゴンバスター	X1F/モデル20/30
X68000	X68000	FD(5")	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X68000	FD(5")	6,800円	ゼビウス	XE-1b対応
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ミニゴルフ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ドルアーガの塔	XE-1b対応
	MSX	メガROM	5,300円	ナイザースペシャル	XE-1b対応
ジョイスティック	PC-6000・X1・MSX・FM77AV・MZ-2500		3,900円	XE-1b	
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ジョイスティッククコントローラー	MSX・FM-77AV・MZ-2500・PC-6001・X1		3,900円	XO-1	※アタリ仕様2トリガジョイスティック対応
ニ　デ　コ	PC-8801	テープ	4,500円	ちゃっくんぽっぷ	
	PC-8801	テープ	4,500円	エレベーターアクション	
	PC-8801	テープ	4,500円	ピクトリアスナイン	PC-8801E/F
	X1	FD(5")	6,800円	影の伝説	
	MZ-2200	FD(3.5")	7,500円	ちゃっくんぽっぷ	
T&Eソフト	MZ-2000	FD(5")	6,800円	ハイドライドII	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	6,400円	ハイドライド	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	7,800円	ディーヴァ	
	MSX	FD(3.5")	7,800円	〃	
	X1	FD(5")	7,800円	〃	
	FM-77AV	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	FM-77AV	FD(3.5")	7,800円	〃	

DEMPA/ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●Cherry's(北秋田郡)☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●好文堂書店(真岡市)☎02858-2-2061●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21太田店(太田市)☎0276-45-0721●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップZERO(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●ゲームインタマガワ(世田谷区)☎03-700-1830●ゲームイン大学院(世田谷区)☎03-323-5534●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●タケイ印房(小金井市)☎0423-85-3810〔神奈川県〕●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8340●ブックスフレンド(川崎市)☎044-911-6024〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル流通店(静岡県)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルバII.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店パルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィスA1(呉市)☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335

大好評 半額キャンペーン実施中!!

テレビゲームやテレビの長時間視聴による視力低下を防ぐ!

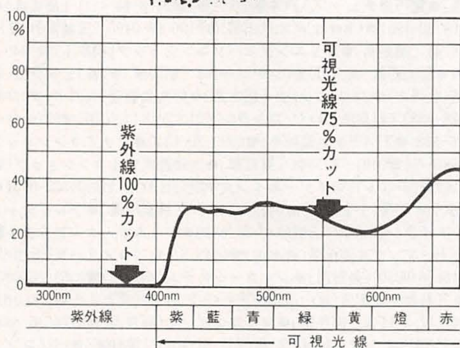


※左画面にTVフィルターFSⅡを使用。

10%鮮明画像になり新登場!!

TVフィルター FSⅡ エフ エス ツー 新発売 50%OFF

テレビゲームから目を守る



TVフィルターFSⅡ光線透過率曲線

★目に有害な紫外線を画面から100%カット
★目に有害度の強い可視光線も約75%カット
★近距離でも眼精疲労を防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
★ギラギラやチラツキをおさえ、色の美しい鮮明画像
★テレビフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

●送料400円別途いただきます。
●商品到着後7日以内なら返品できます。返送料は申込者負担でお願いいたします。

14・15型用……小売価格¥8,000→特別価格¥4,000
16・17型用……小売価格¥10,000→特別価格¥5,000
18・19型用……小売価格¥11,000→特別価格¥5,500
20・21型用……小売価格¥13,000→特別価格¥6,500

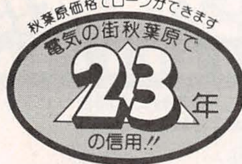
※仕様は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで
TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名( )
●住所
●氏名・年令
●電話番号

40円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
サンクレストJ・P・M係

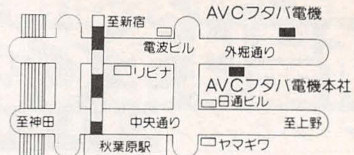
電話で
06-303-4152 (よいこに)
サンクレストJ.P.M
■受付時間
平日/午前9時～午後7時
日・祭日/午前9時～午後6時
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15



AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

SHARP
CZ-8PK2
X1派よ、プリンターは、今、買うのだ。
美しい文字と多彩なモード設定で実務にキメ細かく対応。
標準価格¥134,800
オドロキの特価 ¥39,800
限定品ですのでお早めに。

今すぐ もよりの電話から

札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

夏休みの後半で君はイッキにパソコン通に!!

高速電磁処理 データレコーダ内蔵
SHARP X1F、Model 10、(CZ-811C) ＋ テレビも見れる 専用ディスプレイ (CZ-811D)

50台限定

合計定価 ¥179,600を
超破格の¥69,800

お支払例 12回●㊞¥7,078＋¥6,400×11回
24回●㊞¥4,164＋¥3,400×23回

更にお得な情報☆☆☆☆
CZ-8PK2をセットして
本体＋TVモニター＋プリンター
標準価格 ¥314,400
➡¥109,000(限定30台)
お支払例 36回●㊞¥5,660＋¥3,700×35回
24回●㊞¥6,720＋¥5,300×23回

SHARP
X1 turbo Z
8bit機はここに極まる。
パソコンを知ってる君、パソコンを始める君、どんな人でもZなら太鼓判。
CZ-880C………(¥218,000)
CZ-600D………(¥129,800)
組合せ合計……… ¥347,800
特価 ¥2?2,000
お支払例
㊞¥9,880＋¥9,000×35回
㊞¥11,600＋¥7,000×47回

SHARP
X1 turbo III
パソコンテレビ
さらにターボは進歩した。
標準搭載をさらに強化、ターボは今君の親友。
CZ-870C………(¥168,000)
CZ-870D………(¥109,800)
組合せ合計……… ¥277,800
AVC特価
お支払例
㊞¥8,100＋¥6,500×35回
㊞¥7,300＋¥5,100×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-8801FH/30	¥168,000	¥132,000	¥4,547	¥3,575
PC-8801MH	¥208,000	¥163,000	¥5,614	¥4,115
PC-88VA	¥298,000	¥232,000	¥7,991	¥6,283
PC-9801UV21	¥318,000	¥254,000	¥8,749	¥6,879
PC-9801VX21	¥433,000	¥338,000	¥11,642	¥9,154
PC-9801VM21	¥390,000	¥299,000	¥10,299	¥8,098
PC-9801VX2	¥433,000	¥323,000	¥11,126	¥8,748
富士通				
FM77AV20-2	¥168,000	¥1?0,000	¥4,133	¥3,250
FM77AV40	¥228,000	¥1?0,000	¥5,511	¥4,333
SHARP				
X1G M30	¥118,000	¥?1,600	¥4,012×24回	
X1turbo III	¥168,000	¥1?3,000	¥3,892	¥3,060
X1turbo Z	¥218,000	¥1?5,000	¥5,683	¥4,469
Super MZ	¥159,800	¥1?5,000	¥4,305	¥3,385
Super MZ V2	¥199,800	¥1?6,000	¥5,373	¥4,225
EPSON				
PC-286M0	¥357,000	¥??8,000	¥10,264	¥8,071

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138,000	¥108,000	¥9,990	¥5,310
PC-TV352	¥115,000	¥90,000	¥8,325	¥4,425
PC-KD861	¥138,000	¥108,000	¥9,990	¥5,310
PC-KD862	¥99,800	¥78,000	¥7,215	¥3,835
富士通				
FM-TV153(AV20用)	¥108,000	¥?8,000	¥7,215	¥3,835
FM-TV152(同モノラル)	¥89,800	¥?5,000	¥6,013	¥3,196
FM-TV154(AV40用)	¥138,000	¥?9,000	¥9,156	¥4,868
SHARP				
CU-14A4(D/A PC可)	¥89,800	¥?6,000	¥5,180	¥ —
CZ-870D(ターボ用)	¥109,800	¥?9,000	¥7,308	¥3,884
CZ-600D(超高解像度)	¥129,800	¥?9,000	¥9,158	¥4,868
MZ-1D26(同TVなし)	¥89,800	¥?0,000	¥6,475	¥3,442

NEC PC-8800シリーズ
PC-8801FH
(Black Typeもあります)
NECの自信作。
待望のFHシリーズにブラック登場。
PC-8801FH30‥(¥168,000)
PC-KD862……(¥99,800)
組合せ合計……… ¥267,800
特価 ¥208,000
お支払例
㊞¥9,420＋¥7,100×35回
㊞¥7,200＋¥5,600×47回

MSX2

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(SANYO)	¥138,000	¥103,000	¥5,064	¥3,548
WAVY23(SANYO)	¥32,800	¥26,800	現金一括払のみ	
HB-F900(SONY)	¥148,000	¥119,000	¥5,851	¥4,099
HB-F1 (SONY)	¥32,800	¥27,000	現金一括払のみ	
FS-4600F(National)	¥138,000	¥107,000	¥5,261	¥3,686
FS-A1 (National)	¥29,800	¥25,000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい。

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-520F(SHARP)	¥118,000	¥9?,000	¥8,510	¥4,523
CZ-502F(SHARP)	¥99,800	¥?8,000	¥7,215	¥3,835
CZ-503F(SHARP)	¥49,800	¥?8,000	¥3,515	¥ —
CZ-52 (SHARP)	¥34,800	¥2?,000	現金一括払のみ	
FS-FD1 MSX用	¥44,800	¥38,000	¥3,515×12回	
HBD-20W MSX用	¥44,800	¥39,000	¥2,938×15回	

NEC PC-8800シリーズ
PC-8801MH
(Black Type)
一歩先ゆく8bit。
ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!
PC-8801MH………(¥208,000)
PC-KD862…………(¥99,800)
組合せ合計………(¥307,800)
特価 ¥240,000
お支払例
㊞¥10,600＋¥8,200×35回
㊞¥6,500＋¥6,500×47回

NEC
PC-88VA
8bit・16bitの両用。
つまりオールマイティと云う事。
ビジネス、ゲーム、なんでもOK。
PC-88VA………(¥298,000)
PC-KD862……(¥ 99,000)
組合せ合計……… ¥397,800
特価 ¥308,000
お支払例
㊞¥10,920＋¥10,600×35回
㊞¥10,300＋¥8,300×47回

頭金なし 手軽な電話クレジット	カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可	完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金	18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

激安プライスにご注目

限りなく新品超優良中古パソコン

新品は全て3年保証＋永久買取り保証!!

マップ・ジャパン

●御注文の前に必らず商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

●掲載の商品以外にも多数取り扱いしております。お気軽にお問合わせ下さい。
なお、数量に限りがありますので、品切れの際はご容赦下さい。

メーカー	注文No.	商品	標準価格	価格
NEC	B-1	PC-8801mH	¥208,000	¥132,000より
NEC	B-2	PC-8801FH	¥168,000	¥115,000より
NEC	B-3	PC-88VA	¥298,000	¥186,000より
NEC	B-4	PC-9801F2	¥358,000	¥135,000より
NEC	B-5	PC-9801VM21	¥390,000	¥239,000より
NEC	B-6	PC-8801mkIIMR	¥238,000	¥102,000より
NEC	B-7	PC-8801mkIIFR/30	¥178,000	¥96,000より
NEC	B-8	PC-8801mkIISR/30	¥258,000	¥102,000より
NEC	B-9	PC-8801mkII/30	¥275,000	¥60,000より
NEC	B-10	PC-8801	¥228,000	¥22,000より
NEC	B-11	PC-8001SR	¥168,000	¥13,800より
NEC	B-12	PC-8001mkII	¥123,000	¥14,800より
NEC	B-13	PC-6601SR	¥155,000	¥ 24,800より
NEC	B-14	PC-6601	¥143,000	¥13,800より
SHARP	B-15	X1turboZ (CZ-880C CZ-600D) セット	¥347,800	¥228,000より
SHARP	B-16	CZ-812	¥139,800	¥ 39,000より
SHARP	B-17	X1G model 30 (CZ-822C CZ-820D) セット	¥197,800	¥109,800より
SHARP	B-18	CZ-801C	¥119,800	¥12,800より
SHARP	B-19	CZ-811C	¥89,800	¥20,000より
富士通	B-20	FM-16π(256k)	¥245,000	¥ 78,800より
富士通	B-21	FM-NEW7	¥99,800	¥15,800より
NEC	B-22	PC-KD854 (新品)	¥89,800	¥60,000
NEC	B-23	PC-TV352	¥115,000	¥ 65,000より
NEC	B-24	PC-KD862	¥99,800	¥59,000より
TOEI	B-25	FTC-12GTS-A	¥83,000	¥ 38,000より
富士通	B-26	MB-27343	¥67,800	¥14,800より
スター	B-27	AR-2410	¥114,000	¥6,5000より
NEC	B-28	NM-9950	¥245,000	¥118,000より
ブラザー	B-29	M-1024II	¥99,800	¥ 42,000より
エプソン	B-30	VP-80K	¥147,000	¥ 48,800より
NEC	B-31	PC-6001mkIISR	¥89,800	¥ 12,800より
NEC	B-32	PC-6001	¥89,800	¥7,800より
エプソン	B-33	TF-10PC	¥129,800	¥25,000より
ロジテック	B-34	LFD-550FM	¥148,000	¥46,000より
SHARP	B-35	ツインファミコン	¥32,000	¥26,000より
日本エレクトロニクス	B-36	シリアルマウス (MS-40) (新品)	¥12,800	¥9,600より
ノーブランド	B-37	5" 2HD (新品)		¥158
ノーブランド	B-38	5" 2D (新品)		¥43
マクセル	B-39	5" 2HD (新品)		¥320
マクセル	B-40	5" 2D (新品)		¥160
セガ	B-41	セガマークIII (新品)	¥15,000	¥10,000
ナショナル	B-42	FS-A1	¥29,800	¥ 18,800より
ソニー	B-43	HB-F1	¥32,800	¥25,800より
ハッカーインターナショナル	B-44	スペースバトル (新品)	定価¥3,900	¥2,980
5インチ	B-45	DD120 (新品)	定価¥6,800	¥1,680
5インチ	B-46	DD100 (新品)	定価¥5,500	¥1,280
5インチ	B-47	DD70 (新品)	定価¥4,500	¥1,080
3.5インチ	B-48	DD40 (新品)	定価¥4,500	¥980
	B-49	モニターベース (新品)	定価¥8,800	¥ 3,480
	B-50	キーボードケース (新品)	定価¥14,800	¥5,980

(ディスケットの御注文は、100枚以上でおねがいします。)

安心のシステム TOTAL 7

1 新品は全て 3年保証 プラス1

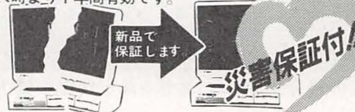
メーカー保証…1年
プラス ＋マップ保証……2年
合計 3年

メーカー保証が新品の場合

12ヶ月保証なら36ヶ月保証にと嬉しいトリプル保証、災害保証は購入時より1年間有効です。

mapオリジナル災害保証システム

購入された商品が災害にあった場合、至急お電話下さい。新品を直ちにお送りさせていただきます。災害保証は購入時より1年間有効です。



2 気軽、手軽、低金利 クレジット

らくらく

お支払回数1～60回
ボーナス一払いOK!!

Discmap

☎03-253-6088

●お持ちのLD（レーザーディスク）・CD（コンパクトディスク）を御希望の新作ディスクと交換します。中古と中古の交換もOK!!お電話でお問い合せ下さい。

高額買取り!! 即、現金にてお支払い!!

出張買取りいたします。(都内・近郊の方)

(パソコン、周辺機器、CD、LD、ビデオ、ソフト、どこよりも高額にて買取ります。)

JADMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

メーカー	注文No.	タイトル	価格
KOEI	B-51	信長の野望 (新品)	大特価
KOEI	B-52	三国志 (新品)	大特価
チャンピオンソフト	B-53	フラワーナイト (新品)	大特価
マイクロキャビン	B-54	めぞん一刻 (新品)	大特価
グレイト	B-55	トワイライトゾーン (新品)	大特価
グレイト	B-56	美しき獲物たち (新品)	大特価
日本テレネット	B-57	女神転生 (新品)	大特価
日本テレネット	B-58	ヴァリス (新品)	大特価
日本テレネット	B-59	ファイナルゾーン (新品)	大特価
日本テレネット	B-60	アルバトロス (新品)	大特価
チャンピオンソフト	B-61	幻夢の城 (新品)	大特価
チャンピオンソフト	B-62	ポップレモン (新品)	大特価
チャンピオンソフト	B-63	カリフォルニアウインド (新品)	大特価
マイクロキャビン	B-64	カーマイン (新品)	大特価
コナミ	B-65	ガリウスの迷宮 (新品)	大特価
ウインキーソフト	B-66	ルーイン (新品)	大特価
パスカル	B-67	脱獄(ジェイルブレイク) (新品)	大特価
ゲームアーツ	B-68	きゅわんぷらあ自己中心派 (新品)	大特価
システムソフト	B-69	大戦略II (新品)	大特価
マイクロキャビン	B-70	獣神ローガス (新品)	大特価
マイクロキャビン	B-71	うる星やつら (新品)	大特価
日本ファルコム	B-72	サナドゥ (新品)	大特価
T&Eソフト	B-73	レイドッグ (新品)	大特価
T&Eソフト	B-74	ティーヴァ (新品)	大特価

ゲームソフト各種取り揃えて待っています!!

- ポニー 新品 ロー・オブ・ザ・ウエスト 定価¥5,500➡超特価
- イーストキューブ 新品 リフレクト・ワールド 定価¥3,300➡超特価
- アスキー 新品 オトッキー 定価¥3,500➡1,500

〔クレジット手続き完了後〕頭金なし、すぐにお持ち帰れます。

らくらくクレジットOK!!

- ●支払い回数1回〜60回、月々¥3,000から、超低金利クレジット。
- ●頭金なしクレジット。
- ●ボーナス一括払い、年2回払いクレジット。
- ●商品今すぐ!お支払い後からゆっくりスキップ払いクレジット。
- ●商品の組み合せ自由自在。

NEC PC-8801VA

クレジット注文No. B-75

- PC-8801VA(65,536色・640×200ドット表示、高速グラフィック)……¥map特価
- PC-KD862(0.39ドット・4000/2000文字アナログ)……¥map特価
- ブランクディスケット(5″2HD×10枚)……¥map特価

標準価格¥421,800　map特価¥279,400

¥13,400×12回	頭金 なし	ボーナス¥ 70,000×2回
¥6,700×24回	頭金¥ 30,000	ボーナス¥ 30,000×4回
¥5,900×36回	頭金 なし	ボーナス¥ 20,000×6回
¥4,700×48回	頭金¥100,000	ボーナス なし
¥3,100×60回	頭金¥ 60,000	ボーナス¥ 10,000×10回

NEC PC-8801mH

クレジット注文No. B-77

- PC-8801MH(クロック4/8MHz5″2HDFDD)……¥map特価
- PC-KD862(0.39ドット、4000/2000文字アナログ)……¥map特価
- ブランクディスケット(5″2HD×10枚)……¥map特価

標準価格¥331,800　map特価➡¥216,400

¥11,100×12回	頭金 なし	ボーナス¥ 50,000×2回
¥6,000×24回	頭金 なし	ボーナス¥ 25,000×4回
¥3,800×36回	頭金¥100,000	ボーナス なし
¥3,200×48回	頭金¥ 30,000	ボーナス¥ 10,000×8回
¥3,600×60回	頭金¥ 50,000	ボーナス なし

NEC PC-8801FH

クレジット注文No. B-76

- PC-8801FHmodel30(クロック4/8MHz5″2DFDD2台内蔵)……¥map特価
- PC-KD862(0.39ドット・4000/2000文字アナログ)……¥map特価
- ブランクディスケット(5″2D×10枚)……¥map特価

標準価格¥284,800　map特価➡¥190,300

¥16,200×6回	頭金¥ 50,000	ボーナス¥ 50,000×1回
¥9,600×12回	頭金 なし	ボーナス¥ 45,000×2回
¥5,600×24回	頭金 なし	ボーナス¥ 20,000×4回
¥4,600×36回	頭金¥ 50,000	ボーナス なし
¥3,000×60回	頭金¥ 50,000	ボーナス なし

どこよりもお得!!今しかない

高額下取り

NEC PC-88・98シリーズ
SHARP X1シリーズ 他 大歓迎

差額クレジットOK!

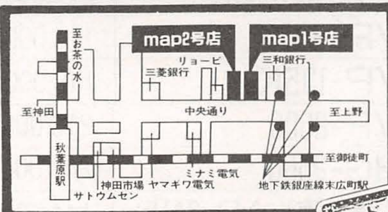
たとえば PC-88VAの場合

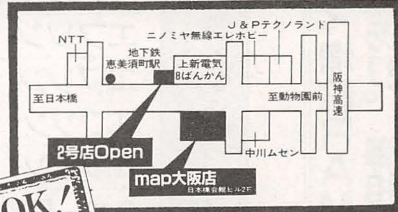
下取り機種	下取り差額
●PC-8801MH	¥ 88,000
●PC-8801FH	¥113,000
●PC-8801mkIIMR	¥123,000
●PC-8801mkIIFR	¥123,000

買い取りのみの方も、お電話を待っています。

東京03-253-4230 FAX.03 253 4228
大阪06-633-7224 FAX.06 647 0582

- 北海道 011-865-7030
- 仙台 022-268-3405
- 新潟 0252-22-6139
- 名古屋 052-332-2117
- 金沢 0762-21-7045
- 四国 0878-34-8833
- 九州 092-752-0044
- レンタルサポート専用電話 03-257-0709





カードクレジットOK! その場でお持ち帰りできます

クレジットカードが通販でご利用できます。

東京 (03)253-4230
大阪 (06)633-7224

3 迅速サポートシステム

万一、お届けした商品か不良の場合、同等品と即、交換いたします。

同等品 交換

4 うれしい 代金引換システム

現金一括払いの場合のシステムです。商品をお受け取りいただくと同時に代金をお支払いいただくシステムです。商品をお受け取りになった時に、配達係員にお支払いいただきますので何よりも安全、便利です。日中、留守がちのお客様は銀行振込みをご利用下さい。

5 パソコンの高額下取り、買取り、無料査定

現在、お手持ちの機器のシステムアップをと、お考えのあなた、今ご使用中のパソコンを下取りに出せば、少ない予算でお買い替えできます。また、ご不要になったパソコンはもちろん、パソコンに関するものならなんでも、CD、LD、ソフト、雑誌にいたるまでどこよりも高く買取りさせていただきます。買替えご希望でない方でも結構です。お気軽にお問い合わせ下さい。

6 無料 全国配送

ただし一部離島及び海外、5万以下については有料。

7 配達日指定システム

マップ・ジャパン
振込先

- ●東京へご注文は…東京秋葉原店 三和銀行秋葉原支店 (普)106090
- ●大阪へご注文は…大阪日本橋店 三和銀行恵美須支店 (普)121537

今回の掲載の商品は8月8日より9月8日までの期間に限ります。

map japan

マップ・ジャパン

〒101 東京都千代田区外神田3丁目9番2号 末広ビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 日本橋会館ビル2F
受付時間 AM10:00〜PM8:00

●御注文の前に必らず商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい



24時間テレフォンサービス 06-633-7168

● その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

アイ・ツー 挑戦価格

	商品名	定価	アイ・ツー特価
本体	新製品 NEC PC-9801VX21	433,000円	307,000円
	NEC PC-9801VX2	433,000円	285,000円
	NEC PC-9801Vm21	390,000円	267,000円
	NEC PC-9801UV21	318,000円	225,000円
	NEC PC-8801VA	298,000円	211,000円
	NEC PC-8801mH	208,000円	147,000円
	NEC PC-8801FHm30	168,000円	117,000円
	NEC PC-98LTm1	238,000円	169,000円
	NEC PC-98LTm2	288,000円	203,000円
ディスプレイ	NEC PC-KD854	89,800円	58,000円
	NEC PC-KD853	118,000円	79,800円
	NEC PC-KD862	99,800円	70,000円
	NEC PC-TV451	168,000円	115,000円
	NEC PC-TV452	128,000円	88,000円
	NEC PC-TV453(N)	138,000円	91,000円
	NEC PC-TV352	115,000円	79,000円
	サンヨー CMT-146L アナログデジタルRGB 14型ドットピッチ0.39mm 4000文字	89,800円	47,000円
プリンター	NEC PC-PR201F2	158,000円	113,000円
	NEC PC-PR101F2	138,000円	98,000円
	NEC PC-PR201H2	245,000円	172,000円
	NEC PC-PR201TL	135,000円	96,000円
	NEC PC-PR101TL	79,800円	59,000円
	NEC PC-NM9950	245,000円	131,000円
	エプソン VP-85K	118,000円	76,600円
	エプソン VP-135K	148,000円	86,000円
	エプソン VP-2500	218,000円	151,000円
	エプソン HG-2500	248,000円	171,000円
	スター精密（新発売）AR-2415	144,000円	88,000円
	スター精密（新発売）AR-2410	114,000円	72,000円
	スター精密（新発売）TR-24CL	69,800円	42,000円
	ブラザー M1024ⅡP/X 第2水準漢ロム	99,800円 20,000円	57,000円
	ブラザー M1724P	148,000円	89,800円
	ブラザー M1009X	49,800円	14,800円
ワープロ	特価限定品 リコー JP-30E 家庭用TVにも画面を写せる 英文字もO.K／	64,800円	32,400円

これはほんの一例です。その他多数取り揃えております。

必ずTELにて、在庫確認の上、ご注文ください。すべての商品価格は、この表示以上にはなりません。

フロッピー安売りの王座はアイ・ツーがもらった！

超目玉激安セット

PC-8801FHm30	¥168,000
CMT-146L	¥ 89,800
M-1009X	¥ 49,800
総額	¥307,600

アイ・ツー特価

¥176,800

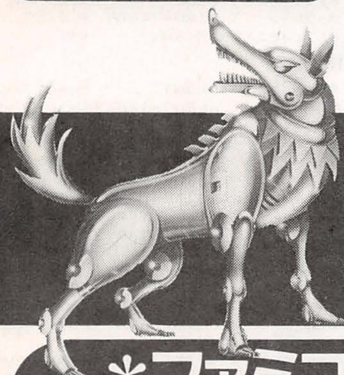
43%off

例えば

激安独走 ノーブランド5インチ2D	¥38
C・D・C 5インチ2Dプラケース入 タイベーク エンベローブ	¥68
JAM ビニールケース入 5インチ2D国産一流メーカーA品	¥110
マクセル ニュータイプ5インチ2HD	¥250
ノーブランド 5インチ2HD	¥120
3M ブランド5インチ2HD	¥240

その他、3.5インチ、8インチも店頭ビックリ価格

新作パソコンソフト（ゲーム ビジネス）25%引販売





アイ・ツーのシンボルキャラクターが出来ました　アイアンウルフとよんでください

限定激安

早い者勝ち売り切れ御免

■NEC、富士通、シャープ その他ナンデモ。　すべて新品、メーカー保証付。！

＊ファミコンソフト＊

新作・新品 80%～20%引き

例えば

スーパーモンキー	¥1,200
銀河伝承	¥1,500
ミシシッピー殺人事件	¥1,500
聖剣サイコガリバー	¥1,580
風雲少林挙	¥1,980
水晶の龍	¥1,980
ウインターゲームス	¥1,980
セクションZ	¥1,980
スーパースターフォース	¥1,500
ハオ君の不思議な旅	¥980

通販担当者へ在庫確認の上お申し込み下さい。

▶A.B両面ソフトの入ったディスクカード¥1,980

▶任天堂純製ディスクカード　¥ 980

中古 500円よりドッサリ

買います

●不用になった・在庫の

パソコン・ファミコン

ワープロ

関連商品（その他なんでも）

を現金で買いとり

●詳しくは大阪06-632-0012へ

買取方法

パソコン・ワープロ・プリンター・ディスプレイ・ソフト

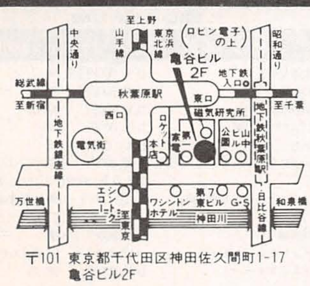
ファミコン本体、ロボット、ジョイスティック、ファミリーベーシック、カセット（5本以上まとめて）、本 その他ナンデモを宅急便か郵便小包でお送りください。

価格査定に時間ががかりますので、1週間後にお電話ください。価格がOKならば、即現金を送ります。御不満の場合は品物を着払で返送いたします。

東京支店

■営業時間 AM10:00―PM7:30

03-258-3539(代)



〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

通販窓口

大阪06-632-0012(代)

東京03-258-3539(代)

銀行振込の場合葉書かFAXで住所・氏名・電話番号・注文品等をお知らせ下さい。

三和銀行　難波支店

普通613538

郵便振替

大阪4-104-341

FAX

大阪本社 06-641-2535

東京店 03-258-3868

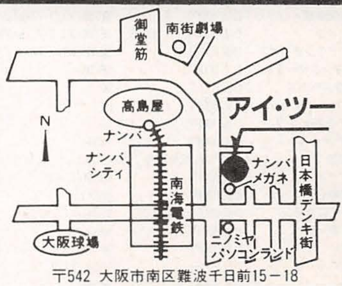
年中無休

Information & Interface

株式会社アイ・ツー

大阪本社

■営業時間 AM11:00―PM8:00



〒542 大阪市南区難波千日前15-18

〒257 神奈川県秦野市曲松2-3-16

Fantom 渡部商事ファントム

全国無料配達（但し御注文は2,000円以上とさせていただきます。）
◎お買上げの方で入会希望の方は胸から上の顔写真を同封して下さい。
リスト以外でも気軽にTELして下さい。（入会後はすべて1割引です）

★5,000円ごとに300円引き

代金着払いもできます。
※18才未満の方は、保護者の署名、印が必要です。

●通販の申し込みは、ファントム直営店2Fのみで受付けています。
●未発表ソフトでも注文いただければ 発売次第おとどけします。

●ファミコンソフト在庫豊富!! 詳しくはお問合せください。
●ビジネスソフト・ハード 価格ご相談ください!!

ソフト一覧

＊はアダルトソフトです。

あ行

悪魔城ドラキュラ R5,800円 MSX2
アーコン D7,800円 88/M25/X1 予7/77
アート・オブ・ウォー D9,800円 98/88
アート・オブ・ウォー(シナリオ集) D4,800円 98/88
蒼き狼と白き牝鹿 D8,800円 T4,800円 98/88/X1/7/77/M25/S1/MSX
アスピック D6,800円 T5,800円60SR4,800円 X1/77AV/60SR
アトラス D7,800円 98
アドレナリン・コネクション D7,800円 98
アニマルランド殺人事件 R5,800円 MSX
アルカノイド R5,800円 MSX
アルゴー D7,500円 98/88SR/X1/77AV
アルバトロス D8,800円 T5,800円 R6,800円 98/88/X1/7/77/60SR/MSX
アルバトロス拡張コース D4,500円 98/88/X1/7/77
(ワールド、ビジュアル、エキスパート、名門コース1、2)
イミテーションシティ D7,800円 88/X1/7/77
イース D7,800円 98/88SR/X1
1942 D6,800円 R5,800円 88/X1/7/77/MSX
ヴァクソル D7,800円 R6,800円 88SR/MSX
ウイングマン2 D6,800円 T4,800円 R5,800円 98/88/X1/77
うる星やつら D6,800円 98/88/X1
ウィザードリィ(1.2.3) D9,800円 98/88/X1/7/77
うっでいぽこ D6,800円 R6,800円 98/88/X1/7/77MSX
美しき獲物たち D T4,000円 98/88/X1/7/77
美しき獲物たちPART2 D4,000円 98/88/X1/7/77
Ultima4 D9,800円 (3.5")11,800円 98/88SR/X1/7/77
エイリアン2 D7,200円 R5,900円 88SR/X1/MSX
英雄ナポレオン D9,800円 98/88VA
A列車で行こう D7,800円 98/88/X1T/7/77/M25
エリカ D6,800円 T4,800円 R5,800円 98/88/X1/7/77/MSX
エルスリード D7,200円 88/X1
エルスリード2ガイアの紋章 D7,800円 88/X1
オーガ D6,800円 98/88/X1
オメガ2号 D3,800円 (3.5")4,800円 98/88/X1/7/77
＊お嬢さまくらぶ D6,800円 98F/88

か行

カーマイン D7,800円 98/88SR/X1
カサブランカに愛を D7,200円 88/X1
軽井沢誘拐案内 D5,800円 T4,800 R5,800円 88/X1/7/77/60SR/MSX
カバラの秘密 D7,800円 88/X1/7/77
ガリウスの迷宮 R4,980円 MSX
ガルフォース(AVG) D7,800円 98/88/X1/7/77
ガンダーラ D7,800円 88SR
がんばれゴエモンからくり道中 R5,800円 MSX
棋聖 D7,800円 88/X1
キングコング2 R5,800円 MSX
キングスナイトSP D6,900円 88SR
グインサーガ D7,800円 98/88/X1/7/77
九玉伝 D7,800円 98/88SR/X1/77AV
グラディウス2 D5,800円 MSX
＊くりーむレモン D6,800円 R5,800円 98/88/X1/7/77/M25/MSX
クレイズ D7,800円 R5,800円 88/X1/MSX
群雄争覇 D6,800円 98/88SR
幻夢の城 D7,800円 98/88/X1/7/77
コムサイト D6,800円 88/X1
ゴルコス D7,800円 88/X1/7/77
碁キチくん D14,800円 98
碁遊技 D6,800円 88

さ行

サイキックウォー D8,800円 88SR
殺人倶楽部 D7,800円 98/88/X1/7/77/M25
ザナドウ D7,800円 T6,800円 98/88/X1/7/77/MSX
ザナドウシナリオ2 D5,800円 98/88/X1/7/77
ザ・キングサーモン D7,800円 98/88
ザ・ラスベガス D9,800円 98
ザ・マン・アイラブ D7,800円 88
＊ザ・ビーピング D4,800円 88
＊ザ・メイズ D4,800円 88SR
三国志 D14,800円 R12,800円 98/88/X1//7/77/M25/MSX
ジーザス D7,800円 88SR/77AV
自己中心派 D6,800円 88/X1
ジャイロダイン D6,800円 R4,900円 88SR/X1//MSX
ジャガー5 R5,800円 MSX
雀豪1 D8,800円 98
雀ボール D5,800円 88SR/X1/7/77
上海 D6,500円 98/88
将軍 D ???? MSX
抄本三国志 D8,800円 98/88/X1/7/77
シルフィード D6,800円 88SR/77AV
獣神ローガス D7,800円 98/88/X1
＊女子大生交際図巻 D8,800円 98/88/7/77
＊新玉取物語 D10,000円 88/7/77
＊シンデレラペルデュー D6,800円 88/X1/77
神羅万象 D7,800円 88AV
スーパーロードランナー R5,800円 MSX2
スーパーレイドック R6,800円 MSX
ストレンジャー D7,800円 98/88/X1
スペースハリアー D6,200円 T4,100円 60MK2/66
ジーザス D7,800円 88SR/77AV
＊女子大生交際図巻 D7,800円 98/88/7/77
＊聖女伝説 D6,800円 T4,800円 98/88/X1/MSX
＊聖女パニック D4,800円 88/X1
ZETA5号 D3,800円 (3.5")4,300円 98/88/X1/7/77
ゼビウス D6,800円 JOY D8,800円 X68
0星占術 D18,000円 98
戦場の狼 D6,800円 R5,800円 MSX 25,980円 88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
ソフィア D6,200円 T4,100円 QD4,800円 X1/M15
孫子 D6,800円 98/88

た行

太陽の神殿 D7,800円 98/88/X1/7/77
ダイナマイトボール D5,800円 R5,800円 88/MSX
大戦略 D R7,800円 X16,800円 98/88/X1/MSX2
大戦略2 D9,800円 98
タイムパラドックス D7,800円 88/X1/77
ダイレス(DIRES) D6,800円 88VA 予98/77AV/NSX2
脱獄 D6,800円 T4,000円 88
タッチ D7,800 88
ダビンチ D6,800円 88/7/77
地球防衛軍 D9,500円 98/88/X1/7/77
超戦士ザイダー D7,800 98/88/X1
ディーヴァ D7,800円 R6,800円 98/88SR/X1/77AV/MSX/MSX2
ディープフォレスト D7,800円 R5,800円 77AV/MSX2
T.D.F D6,800円 88/X1/7/77
デウリング D7,800円 98/88/7/77
デスフォース D7,800円 77AV
＊天使たちの午後 D6,800円 T4,800円 98/88/X1/7/
R5,800円 77M25/MSX
＊天使たちの午後番外編 D3,000円 98/88/X1/7
天文シュミレーションPART2 D5,800円 98
闘気王(TO KY O) D7,800円 98/88/X1/7/77
東京ナンパストリート D7,400円 D6,400円 98/88/X1/7/MSX
D5,800円 T4,800円
ドナ D7,800円 98/88/7/77AV
ドラゴンクエスト R5,800円 R2 6,200円 MSX/MSX2
ドラゴンスレイヤーファミリー R6,800円 MSX2
ドラゴンバスター 88D7,800円 D6,200円 88/X1/MSX
トリトーン D6,800円 R5,800円 98/88/X1/7/77/
T4,800円 MSX/MSX2 5,900円
ドレイナー R4,800円 MSX
＊トワイライトゾーン D6,800円 98/88/X1/7/77/M25

な行

ナイザー D6,200円 T4,100円 88/X1/7/77/M15/MSX
R5,300円 QD4,800円
信長の野望全国版 D9,800円 R9,800円 98/88SR/X1/7/77/M25/MSX

は行

ハイウェイスター D7,900円 98
ハイドライド2 D6,800円 T4,800円 88/X1F/7/
R6,400円 77/M25/M22
覇邪の封印 98 9,800円 D8,800円 98/88/X1/7/77/
R7,800円 MSX
バビロン D7,800円 88SR/77AV
＊ハロー麻衣子 D4,800円 (3.5")5,800円 98/88/X1/7/77
ハングオン D6,800円 88SR
＊ピープショウ D4,800円 98/88
＊ピープショウ番外編 D3,500円 88
＊美少女写真館(スタジオ) D3,800円 98/88/X1/7/77/M25
＊美少女写真館(ムービング) D3,800円 98/88/X1/7/77/M25
火の鳥 R5,800円 MSX2
ファイナルゾーン D6,800円 T4,800 R6,800円 88SR/X1/MSX
＊ファイナルロリータ D6,800円 98
ファンタジー D9,800円 98/88/X1/7/77
ファンタジー2 D9,800円 98/88/X1/7/77
ファンタジーゾーン R5,500円 MSX
＊プレイメイト(No.1.3.3) D3,000円 98/88/X1/7/77
ブレインズ D7,800円 98/88
プロデュース D6,800円 98/88/X1
冒険浪漫 D6,800円 R4,800円 88SR/X1/MSX
ホールインワンSP R5,800円 MSX2
北斗の拳 D6,800円 T4,800円 98/88/X1/77
ホテルウォーズ D7,500円 98/88/X1/7/77
ポップレモン D7,800円 T4,500円 88/X1/7/77
ボルフェスと5人の悪魔 R5,800円 MSX

ま行

魔界復活 D7,800円 88SR/X1/77AV/MSX2
魔界村 D6,800円 R5,800円 88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
麻雀悟空 D ???? 98
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀 D6,800円 98F/88
マッドライダー R6,200円 MSX2
＊真夜中のラブコール D6,800円 88
マンハッタンレクイエム D7,800円 98/88SR/7/77
未来 D7,900円 R5,800円 98/88/X1/M25/MSX/MSX2
夢幻戦士ヴァリス D7,800円 R6,800円 98/88SR/X1/77AV/MSX
名監督 D6,800円 98/88VA
迷宮への扉 D6,200円 T4,100円
QD4,800円 X1/M15
女神転生 D7,800円 R6,800円 98/88SR/X1/77AV/MSX
めぞん一刻 D6,800円 R6,800円 98/88/X1/77AV/MSX2
メタルギア R5,800円 MSX2
メルヘンベール1 D7,900円 R5,800円 98/88/X1/7/77/MSX/MSX2
メルヘンベール2 D7,900円 98 予88/X1/7/77
索子姫アドベンチャー D2,800円 88
森田和郎の将棋 98 D9,800円 D8,700円 D7,800円 98/88/X1

や行

やじきた隠密道中 R5,600円 MSX2
ヤシャ(YAKSA) D7,800円 88SR
ヤングシャーロック R5,800円 MSX
夢大陸アドベンチャー R4,980円 MSX

ら行

ライーザ D6,400円 T4,800円 88/X1/77/MSX
ライレーン D7,800円 88SR/7/77
ラビリンス D7,800円 R6,800円 88/X1/MSX2
ラプラスの魔 D7,800円 88/7/77
ラミア1999 D7,800円 88SR
リタンオブイシター D6,800円 98/88SR/X1
リバース D7,800円 98/88/X1/7/77
リバイバー D6,800円 88/X1
ルーイン D7,800円 88/77AV
ルクソール D7,800円 88SR/77AV
＊ルナシティ殺人事件 D5,800円 T4,000円 88/X1
＊ルーン D6,800円 98
レイドック D6,800円 R6,800円 77AV/M25/MSX2
レジェンド D7,800円 88SR
ロウ・オブ・ウエスト D6,800円 98/88
ロボレス2001 D6,800円 T4,800円 88/X1/77AV/M25/
R5,800円 MSX
ロマンシア D6,800円 98/88/SR/X1/
T R5,800円 MSX/MSX2
＊ロリータ姫の絵日記 D5,800円 T3,800円 88/X1/7(T)
＊ロリータ姫の伝説 D5,800円 T3,800円 88/X1/7(T)

わ行

ワールドイングス169 D11,000円
(5"2HD)12,500円 X1T/Z

ビジネス・ホビー（すべて2割引）

一太郎Ver3 D58,000円 98
英和辞典 D28,800円 98/88
MS-DOS TOOLS D14,800円 MSX
Z'STAFF Kid 88 D25,000円 88
Thirdy D40,000円 98
トップマネジメント D19,800円 98/88/X1/7/
カナ D16,800円 77/11/16/M25
トップマネジメント研修用 D120,000円 98/N5200/05MK2/0716PT-1/EX/2020
88TERM D12,800円 88
ファントムネットVer1 D12,800円 98/88/X68
ビジネスマナー D48,000円 98/16

●お電話によるお問い合せは

☎0463-88-7666 FAX.0463-88-7740



通販の申し込みは
ファントム直営店
2Fのみです

コナミキャラクターグッズ続々登場

沙羅曼蛇ハイパーユニット

価格Aタイプ、Bタイプとも各950円(化粧箱入)

大好評発売中！

鉛筆6本…消ゴム1コ…カンペン1コ

Aタイプ…カンペンが沙羅曼蛇キャラクター使用 Bタイプ…カンペンがビックバイパーキャラクター使用

沙羅曼蛇下敷

…価格Aタイプ, Bタイプとも各200円

Aタイプ…沙羅曼蛇キャラクター使用　Bタイプ…ビックバイパーキャラクター使用

第2弾コナミ新作キャラクターグッズ

沙羅曼蛇
レポート用紙……………250円

ツインビー
レポート用紙……………250円
下敷……………200円

グラディウス
下敷……………200円

イーアルカンフー 下敷……200円

ハイパーオリンピック 下敷…200円

デンパオリジナルソフト
X68000スペースハリアー 6,800円 受付開始

オリジナルジョイスティック
XE1プロ 9,500円 9月20日発売

ナムコキャラクターグッズ

●**源平討魔伝ウォーレット**(新発売)1,200円
●**スカイキッドTシャツ** SML各1,700円
●**ドルアーガの塔Tシャツ** SML各1,800円
●**下敷**(各200円)
パックランド, サンダーストーム、バベルの塔, ワルキューレの冒険A, B, スカイキッド, スーパーゼビウス, イシターの復活(新作), 源平討魔伝(新作)
●**バッヂ**(8種類)各250円
(ドラゴンバスター, グロブダー, パックマン, マッピー, パックランド, スカイキッド, ディグダグII, ドルアーガの塔)

●**ドラゴンバスター、イシターの復活**(大人気発売開始)
ウォーレット
各1,200円
●**ドルアーガの塔トレーナー**
SML(ブルー, アイボリー, グリーン, ホワイト)
各4,500円
●**マッピートレーナー**
SML(イエロー, アイボリー, ホワイト)
各4,300円
●**パックランドトレーナー**
SML(ホワイト, イエロー, グリーン)
各4,300円

●**クーラーボトル**(コップ, ストロータイプ)
ドルアーガの塔
スカイキッド
ドラゴンバスター
} 各1,200円(品切れ間近か)
●**パックランドファンタジーバック** 1,800円
●**ドラゴンバスターボードゲーム**
(品切れ間近か) 3,000円
●**イシターの復活, 源平討魔伝**
トレージャーボックス 各950円

フロッピーディスク大特価！

※価格はすべて1枚単価です

	5″2D	5″2DD	5″2HD	3.5″2D	3.5″2DD
ファントムオリジナル(Pケース入)	110円	140円	270円	390円	420円

ジョイスティック

Joycard mark II (ファミコン用)(1本でも送料無料)……1,980円
Joycard Super II (MSX対応、2段階連射式)……2,980円
スペースバトル(ファミコン用) 定価3,980円……㊕3,380円
MACRO-88A (PC-88FH, MH, VA用 ジョイスティック I/F)……9,800円
ベーター 98 (PC-98用 ジョイスティック I/F)……9,800円
ベーター 88 (PC-88用 ジョイスティック I/F)……6,800円
ベーター 88用分岐アダプター……3,000円

中古MSXソフト

ROM/テープ 一本すべて **1,000円**

中古88/X1/7/77

DISK/テープ 一本すべて **1,500円**

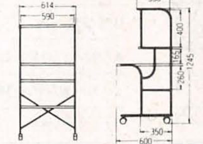
パソコン・ファミコン関連製品なんでも
中古買取り、販売いたします。

2HDの外付DRIVEが10万円を切った

ドライブはNEC純正使用

●PC-98用ハードディスクドライブ
FDC51(1ドライブ/2HD用ケーブル付)定価￥64,800→特価￥54,800
FDC52(2ドライブ/2HD用ケーブル付)定価￥99,800→特価￥79,800
●FD-81(8″インターフェイスボード)……￥19,800
●5″2DD用ケーブル……￥5,000

小西六エニックス オリジナル
パソコンデスク
大特価!! ED-3000
販売価格 ~~22,800円~~ 17,800円(送料含)



新製品

渡部商事ファントム〈直営店〉

神奈川県秦野市曲松2丁目3-16 〒259-13
FAX.0463-88-7740 ☎0463-88-7666(代)



渡部商事ファントム〈北千住店〉

東京都足立区千住中居町17-17
〒120 大木ビル2F
☎03-879-1065



〈協力店〉FREAK

神奈川県厚木市中町4-15-5
〒243 サンシャイン55ビル
☎0462-23-2446



〈協力店〉フォーミュラ

〒251 藤沢市南藤沢6-17
☎0466-24-0430
★藤沢駅南口より歩いて3分
映画館みゆき座のすこし先



●お申し込み方法

①現金書留 ②郵便為替
③郵便振込 振込口座 横浜5-27481
④銀行振込
●銀行振込口座
横浜銀行(秦野支店)
㊢206961
銀行振込みの場合、申込用紙をハガキに貼り、お送りください。
通販の申し込みは、ファントム直営店2Fのみです。

申込用紙

フリガナ		メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
住所	□□□-□□ ☎( ) -				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業 / 機種	割引料金			
		合計料金			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。 ※速達希望の方は300円プラスしてお送りください。

TAKERU

通販しないとおくれるぞっ!!

88対応版新登場

大好評!! "ジェネシス"

タケルの独自ソフト／安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
★ジェネシス	ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	スクウェア	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
★アスピックスペシャル	ロールプレイング	¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	ⓚⓛ XIDは除く
★マデリーン	アドベンチャー	¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓒ～ⓗⓚⓛ XIC,D外部ドライブ除
ヘルプ	パズルゲーム	¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
へらくれす	パズルゲーム	¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
タケル伝説	アクション	¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス	シミュレーション	¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
ゲームミュージックライブラリー①	データ集	———	¥2,800	システムサコム	88SR以上
キャノンターボ	アクション	¥5,000	¥2,800	ジャスト	MSX、II(16K)



ソフト5本買うと1本プレゼント!! ステキなTAKERUクーポンシステム。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2～3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
ガイアの紋章	シミュレーション	¥7,800	¥6,800	NCS	88SR以上
DAIVA(ディーヴァ)	シミュレーション	¥7,800	¥7,000	T&Eソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
エルスリード	シミュレーション	¥7,200	¥6,000	NCS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
グイン・サーガ	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
敵は海賊・海賊版	アドベンチャー	¥7·800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
レリクス(RELICS)	アクション・ロールプレイング	¥7,200	¥5,400	ボーステック	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
殺人倶楽部	アドベンチャー	¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓚ
未来	ロールプレイング	¥7,800	¥6,200	ザインソフト	ⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
バビロン	アクション・ロールプレイング	¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
α(ALPHA)	アドベンチャー	¥5,900	¥4,400	スクウェア	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚ
カサブランカに愛を	アドベンチャー	¥7,200	¥5,800	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
新ベストナインプロ野球	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
抄本 三国志	シミュレーション	¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
ハイドライドII	アクション・ロールプレイング	¥6,800	¥5,800	T&Eソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
ワープロ文例集「代筆」会社編	B	¥4,400	¥4,000	アンブルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
ワープロ文例集「代筆」個人編	B	¥4,400	¥4,000	アンブルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ

●「代筆」はスーパー春望、ジェット、ユーカラK2、ユーカラ用のどれかを御指定ください。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

バラエティ豊かに、売れ筋ソフトもビシバシ安い!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
シルクロード横断クイズ	教育	¥9,000	¥6,700	データポップ	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
アルゴー	アクション・ロールプレイング	¥7,500	¥6,000	KSK	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
詰碁セミナー	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,100	JDS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
BINGO	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,100	JDS	ⓘⓙ
ザイダー・バトルオブベガス	アクション・ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	コスモス・コンピューター	MSX、II(8K)
忍者じゃじゃ丸くん	アクション	¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
谷川浩司の将棋指南	テーブルゲーム	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
プロフェッショナル麻雀	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,400	シャノアール	MSX、II(8K)
ザナック	アクション	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
妖怪屋敷	アクション・アドベンチャー	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
満月城の戦い(伊賀忍法帖)	アクション	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
イーガー皇帝の逆襲	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
コナミのサッカー	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
バレーボール(アタックフォー)	アクション	¥5,500	¥3,800	パックスソフトニカ	MSX、II(8K)

注：対応機種 ⓐPC-8801mkII MH ⓑPC-8801mkII FH ⓒPC-8801mkII MR ⓓPC-8801mkII FR ⓔPC-8801mkII TR ⓕPC-8801mkII SR ⓖPC-8801mkII ⓗPC-8801 ⓘFM-NEW7 ⓙFM-7 ⓚX-I turbo ⓛX-I をそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSXIIがROM、その他はすべて5"FD(2D)です。

ジャンル：アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング 教育 Bビジネスをそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00～18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普:453-100-9881

compit sala (ガスビル sala 1F)
コムピット サーラ
〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

		ソフト名	メディア	機種	価格
フリガナ					
住所	☎(　　)　　-				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業　日付	合計金額			

ﾉ-DMA
社団法人
日本通信販売協会会員

USED PASOCOM SHOP

03·257·0490

UP'S

パソコン・ソフトをどこよりも、高く買い取り、交換致します。

UP'Sショールームからのお知らせ

- UP'Sの中古品はマニュアル・付属品付きのUP'Sリフレッシュ済。
- UP'Sはアフターサービスで業界をリード!
  本体・モニター・プリンターの中古品はすべて6ヶ月の保証付。(一部対称外の商品もございます。)特にPC-9800シリーズは業界最長の一年間保証。
- うれしい配達サービス
  日曜・祝日もお届け致します。
- 無料査定致します。
  本体・モニター・プリンター・その他周辺機器・MSX・ソフト等も高価現金買取致します。お気軽にお電話下さい。
- 便利な日曜営業
  ショールーム・通販とも、日曜・祝日も営業しております。無料査定・下取り交換等お気軽にお電話下さい。

振り込み口座
三和銀行　新橋支店　㊇274937
㈱サードウェーブ

中古品の買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

夏休みゲームソフト高価買取・下取交換フェアー

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未青年の方は、ご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付けております。詳しくはお電話でお問い合せください。

見て、触れて、確かめるなら、ショールーム。

各社のパソコン・ワープロ・周辺機器・ソフトを豊富に展示しております。優良中古品の数々をご自身の目でお確かめください。

〈下取り交換例〉

NEC PC-88VA(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥178,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥148,000
PC-8801mkIISR/30	+¥148,000
PC-8801FH/30	+¥138,000
PC-8801MH	+¥133,000
FM-77AV2	+¥168,000
CZ-852C	+¥168,000
CZ-856C	+¥163,000

NEC PC-8801MH(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥110,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 80,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 80,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 90,000
PC-8801FH/30	+¥ 70,000
FM-77AV2	+¥100,000
CZ-856C	+¥ 95,000
CZ-822C	+¥ 95,000

NEC PC-8801FH/30(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥ 80,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 50,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 50,000
FM-77L4	+¥ 75,000
FM-77AV2	+¥ 70,000
CZ-852C	+¥ 70,000
CZ-856C	+¥ 65,000
CZ-822C	+¥ 65,000

NEC PC-9801VM21(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥225,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥195,000
PC-8801mkIISR/30	+¥195,000
PC-8801FH/30	+¥185,000
PC-8801MH	+¥180,000
FM-77AV2	+¥215,000
CZ-852C	+¥215,000
CZ-856C	+¥210,000

NEC PC-9801UV21(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥180,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥150,000
PC-8801mkIISR/30	+¥150,000
PC-8801FH/30	+¥140,000
PC-9801U2	+¥150,000
FM-77AV2	+¥170,000
CZ-852C	+¥170,000
CZ-856C	+¥165,000

EPSON PC-286/0(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥228,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥198,000
PC-8801mkIISR/30	+¥198,000
PC-8801FH/30	+¥188,000
PC-8801MH	+¥183,000
FM-77AV2	+¥218,000
CZ-852C	+¥218,000
CZ-856C	+¥213,000

〈買取り例〉

本体	
PC-8801mkII/30	¥40,000~
PC-8801mkIISR/30	¥70,000~
CZ-856C	¥55,000~

モニター	
PC-KD551	¥30,000~
PC-TV451	¥45,000~
CZ-850D	¥45,000~

プリンター	
UP-130K	¥48,000~
VP-135K	¥58,000~

〈中古販売価格例〉

本体	
PC-9801VM2	¥238,000~
PC-9801UV2	¥185,000~
PC-9801M2	¥198,000~
PC-9801F2	¥138,000~
PC-8801FH/30	¥105,000~
PC-8801mKIISR/30	¥105,000~
FM-77AV2	¥ 68,000~

モニター	
PC-KD551	¥48,000~
PC-KD852	¥50,000~
PC-KD854	¥55,000~
PC-TV471	¥98,000~

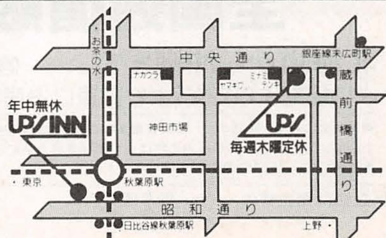
プリンター	
PC-PR201	¥58,000~
NM-9300S	¥40,000~
UP-130K	¥55,000~

※UP'Sは、サードウェーブ中古ショップの名称です。安さと信頼でご奉仕致します。従業員一同皆様のお越しをお待ちいたしております。

アップス

〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCAVの看板有り)
TEL 03(257)0490(代)

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク
受付時間 AM10:00~PM6:30(毎週木曜定休)
東京 03(257)0460
札幌 011(612)4580
大阪 06(202)1340
福岡 092(475)1730
※中古ソフトの通信販売はご遠慮下さい。



パーソナルワークステーション
X68000

本体+キーボード　CZ-600CE　標準価格369,000円
15型カラーディスプレイテレビ　CZ-600DE　標準価格129,800円

●コンパクトフロッピーディスクユニット(2D)
CZ-300F ¥79,800→**¥13,000**(ケーブル付)

◎8W30I、8B0I、300F…3点合計¥101,600→**¥20,000**

オリジナル　MZ-2000/2200/80B/1500/700を300Fにつなぐ
インターフェイスカード…………**¥18,000**

◎3インチゲームソフト(10枚)………………**¥5,000**



《X1G大特価》

X1G(CZ-822C)+NECカラーモニター
+ジョイスティック=¥157,000→**¥99,800**

シャープMZ-2531……………………………
……………¥199,800→下取り後の価格 **¥125,000**
〈下取り機種:MZ-2000/80B/80K/1500/2200、
その他ご相談下さい。〉

●シャープCZ-803C…………¥119,800⇨¥ 29,800
●シャープCZ-804C…………¥139,800⇨¥ 38,500
●シャープCZ-820C…………¥69,800⇨¥39,800
●シャープCZ-822C…………¥118,000⇨¥ 78,000
●シャープCZ-870C…………¥168,000⇨¥128,000
●シャープMZ-2200…………¥128,000⇨¥ 25,000
●シャープMZ-5521…………¥388,000→¥85,000
●富士通FM77AV20-2……¥168,000⇨¥ 89,800

特価で選べる各種ディスプレイ&TV



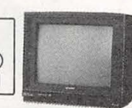
●シャープCU-14D1
14型カラーディスプレイ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,000→**特価¥69,800**



●シャープCZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→**特価¥59,800**



●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→**特価¥53,000**



●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,800→**特価¥85,000**



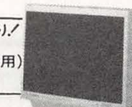
●シャープCU-14FA(FM-AV2用)
14型カラーディスプレイ　X1シリーズ使用可、ケーブル別(2000/アナログRGB)
¥49,800→**特価¥29,800**



●NEC PC-KD854
14型カラーディスプレイ
¥89,800→**特価¥55,800**

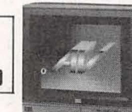


●シャープグリーンMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→**特価¥28,000**



●NEC PC-60M43　5台限り!
14型カラーディスプレイテレビ
(15色カラー/PC-6001/6601用)
¥65,800→**特価¥36,000**

※ご注文の際は本体機種名をおしらせ下さい。



●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
¥89,800→**特価 ¥56,000**

すぐれた機動力で
ビジネスをバックアップ!

シャープポータブルコンピュータ
●PC-1600K…¥69,800→¥64,800

シャープポケットコンピュータ
●PC-1501(本体)……………………
……………………¥64,800→¥19,800
●CE-150(カラーグラフィックプリンタ)
¥49,800→¥11,800
●PC-1360……¥29,800→¥24,800　●PC-1360K…¥36,800→¥33,800



周辺機器大特価! ●CE-161(プログラムモジュール)　¥50,000→¥11,800

※ポケコン総合カタログ並びに特価表を差し上げます。切手70円を同封の上、当社へお申し込み下さい。

拡張器機特価!

※16ビットボード・キット・漢字ROM付……超特価¥18,000
●NEC PC-PR101L(24ドット漢字プリンタ)¥175,000→¥59,800
●NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)·¥23,000→¥12,500
●MZ-1R09(5500用VRAM)…………¥35,000→¥25,000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)…………¥30,000→¥12,000
●MZ-1R11(5500用 256RAM)…………¥80,000→¥40,000
●MZ-1R18(1500用RAMファイル 代品)¥18,000→¥12,000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35,000→¥15,000
●MZ-1R23(1500用漢字ROM)…………¥19,800→¥12,000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)…………¥22,000→¥12,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)………¥35,000→¥13,000
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)··¥20,000→¥11,000
●MZ-1R28(MZ-2500辞書ROM)……¥22,000→¥13,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)………¥34,800→¥29,800
●MZ-1P10(漢字プリンタ)…………¥245,000→¥95,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラープリンタ)·¥86,600→¥39,800
●MZ-6P11(1P11カットシートフィーダ)¥95,000→¥35,000
●MZ-1E15(1.2MミニF-Dインターフェイス)¥35,000→¥28,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)………¥15,200
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)¥19,800→¥16,800
●MZ-2000/2200/3500用キーボード…………¥10,000
●MZ-1X26モデムユニット…………¥23,800→¥19,800
●VM12モデム……………………¥39,800→¥33,800
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)…¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)…¥49,800→¥42,000
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)··¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)…¥69,800→¥59,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
●CZ-51F(X1ターボ増設)…………品切れ近日入荷予定
●CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)··¥34,800→¥22,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)…………¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)………¥198,000→¥168,000
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)··¥54,800→¥ 特 価
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)…¥79,800→¥59,800
●CZ-8PK2(漢字プリンタ)…………¥134,800→¥39,800
●CZ-8PK3(24ピン漢字プリンタ)36桁·¥189,000→¥129,800
●CZ-8PK4(24ピン漢字プリンタ)80桁··¥158,000→¥99,800
●CZ-8PD3(プリンタ)…………¥59,800→¥29,500
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)··¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV1、2(カラーイメージボード)·¥39,800→¥33,800
●CZ-8BK2(漢字ROM)…………¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)…………¥ 6,800→¥ 5,800
●CZ-8BM2(RS-232C·マウスボード)··¥19,800→¥16,800
●CZ-133SF(モデムターミナル/ボード・ソフト、ケーブル付)……¥25,800→¥21,900
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)…¥24,800→¥19,800
●CZ-8TM1(モデムユニット)…………¥29,800→¥23,800
●CZ-8BR1(立体映像セット)…………¥29,800→¥25,300
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)¥14,800→¥ 4,000
●マウス(CZ·MZ各シリーズ用)……………………¥7,000

掲載されている商品は全て新品保証付です。

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。
本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426(45)3001〜3　FAX.0426-44-6002
〈御振込先〉富士銀行八王子支店
(普通)1752505
●営業時間:10:00〜19:00
●休日:日曜日
●電話受付 20:00迄可

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

全国通販

全品保証付

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

新作ソフト 4〜1割引!

☎06-644-0554

電話受付AM11:30〜PM6:20

無料BBS開局! アクセスは下記へ
☎0724-44-1781(PM8:00〜12:00)

新品超特価コーナー日本一!

X1Fモデル10(ゲーム付)……… ~~89,800円~~→ 24,800円
X1Gモデル30……… ~~118,000円~~→ 79,000円
X1ターボⅢ……… ~~168,000円~~→114,800円
X1ターボZ……… ~~215,000円~~→152,800円
X1用FM音源ボード……… ~~23,800円~~→ 18,900円
X68000、MZ2861………好評発売中!
THE YOKOZUNA……… ~~15,800円~~→ 3,400円
PC8801FH30……… ~~168,000円~~→115,500円
PC8801MH……… ~~208,000円~~→142,800円
PC88VA………204,000円
PC9801VX21………298,000円
PC9801VM21……… ~~390,000円~~- 268,000円
ツインファミコン……… ?
ファミコン………10,000円
ディスクシステム………10,200円
セガマークⅢ………10,500円
CZ503F………39,000円
CZ52F X1F用増設ドライブ………23,800円
FD55BV 88用増設ドライブ………19,800円
5インチ2D、2HD、3.5インチ2DD………50円、150円、200円
モニターTV CZ811D、CZ802D………38,800円、33,800円
モニターTV CZ801D、CZ850D………29,800円、63,800円
4050文字カラーモニター………44,800円
2000文字カラーモニター………28,800円
アクセル社FDC51、52………43,500円、66,000円
NEC製モニター、プリンター………大特価
イメージスキャナーGT100………42,000円
LHD-320N(98用20メガハードディスクI/F、ケーブル付)135,000円
VP135Kロム付………89,000円

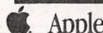
■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーデイング

アップル修理¥5,800!

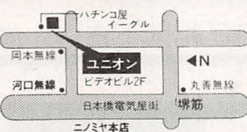
中古機種	買取り価格	販売価格
9801VX2	240,000	250,000
9801VM21	220,000	235,000
9801VM2	190,000	210,000
9801UV2	150,000	170,000
9801VF2	120,000	140,000
9801M2	142,000	160,000
9801F2	100,000	115,000
8801FH30	98,000	107,000
8801MR	85,000	95,000
8801FR30(SRは3000円高)	83,000	92,000
8801FR20(SRは3000円高)	65,000	75,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mkⅡ30	45,000	58,000
8801mkⅡ20	35,000	45,000
8801mkⅡ10	20,000	32,000
8801	14,000	20,000
セガマークⅢ	4,500	9,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	35,000	55,000
プリンター各種		特価
アップルⅡc	35,000	50,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X1ターボⅡ	65,000	82,000
X1ターボ40	55,000	72,000
X1ターボ30	60,000	76,000
X1ターボ20	45,000	63,000
X1G30	50,000	65,000
X1F 20	33,000	50,000
X1F10、X1CK	9,000	19,000
X1、X1C	7,000	15,000
MZ1500	5,000	12,000
FM7、NEW7	5,000	10,000
FM77AV2	50,000	69,000
FM77L2	40,000	55,000
FM77L4	40,000	55,000
FM77D2	35,000	45,000
MSX32K(64Kは1000円高)	3,500	8,000
MSX2 A1、F1	10,000	19,000
MSX2ディスク付	30,000	40,000
FM7用Wディスク+I/F+ケーブル	35,000	45,000
2000文字カラーモニター	10,000	22,000
4050文字カラーモニター	30,000	40,000
ファミコン	4,000	9,000
ディスクシステム	5,000	9,000
データーレコーダー	1,500	4,500
ソフト・ゲーム他(ファミコン、88.98用は特に高価買取)		定価の半額

通販は、信頼と実績のユニオンへ!



マックⅡ+………特価
アップルⅡGS………特価
スーパーシリアルカード………¥7,800
モッキンボード………¥7,800
アクセレーターカード………¥24,000



ユニオン

〒556
大阪市浪速区日本橋4-3-12ビデオビル
☎06-644-0554
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。

ファミコン 本体 ディスク 買います!!

中古カセット { 3本で定価3,000円 4本で定価4,500円 / 5本で定価5,000円 6本で定価5,500円 } 以下の新作ソフト1本と交換します。
(数量に限り有り)

(注)下のソフトと箱や説明書のないものは古いので0.5本とかぞえます。(2本で1本になります)

●アストロロボ ササ ●フォーメーションZ ●スペースインベーダー ●F1レース ●バーガータイム ●バトルシティ ●ハイドライドスペシャル ●ポパイ ●ポパイの英語遊び ●ドンキーコング ●エクセリオン ●グラディウス ●バイナリーランド ●エレベーターアクション ●ドンキーコング3 ●ドンキーコングJr. ●ドンキーコングの算数遊び ●ゲイモス ●アーガス ●バードウィーク ●グーニーズ ●クルクルランド ●バンゲリングベイ ●デビルワールド ●フロントライン ●ルート16 ●テクザー ●ボコスカウォーズ ●バルーンファイト ●スーパーアラビアン ●エキサイトバイク ●フィールドコンバット ●ダウボーイ ●ロットロット ●エグゼドエグゼス ●ピンボール ●ロードファイター ●アーバンチャンピオン ●バルトロン ●10ヤードファイト ●1942

(注)下のソフトは交換できません。

●ダックハント ●ピストル ●ワイルドガンマン ●ホーガンズアレイ ●オリンピック各種 ●けいさんゲーム各種

ファミコン本体、ディスクシステム各
3,000円〜6,000円で買います。(こわれていてもOK!)
(注) 未成年の人は、お父さんお母さんのきょかを得てね!

ディスクでもカセットでもあそべる Ⓐシャープツインファミコン 大特価 ㊙	ⒷSEGAマークIII 大特価 12,800円	Ⓒナショナル MSX2 A1 大特価 26,800円	Ⓓファミコン 大特価 12,800円

●上記商品A、B、Cはファミコン本体、ディスクの下取りもOK!

中国電化サービス

〒733 広島市西区庚午北2-9-7 TEL 082(271)3511、FAX (271)4706

★ご注文は現金書留または郵便振替(広島3-13300)で住所、氏名、電話番号、未成年の人は保護者氏名、交換はほしいソフト名を明記してください(第3希望まで)合計金額10,000円以上、送料サービス、10,000円未満、送料800円。

豊富な品ぞろえ！お買得品がズラ〜〜〜リ！

注文No.B-901



ビデオアートボード対応、PC-KD862のセット、又、ブラックタイプもあります。詳しくはお電話にて…

PC-8801FH/30

4050文字カラーディスプレイセット
NEC PC-8801FH 30 ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥257,800

特価165,000円

クレジット

回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	9,050	8,000×23
36	0	6,950	5,600×35

(本体のみ)

下取機種	下取差額
PC8801mkIIFR 30	55,000円
PC8801mkII 30	75,000円
PC8801mkII 20	90,000円

注文No.B-902



PC-8801mH

4050文字カラーディスプレイセット
NEC PC-8801mH ¥208,000
(本体特価 ¥197,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥297,800

特価195,000円

クレジット

回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	8,850	6,600×35
42	0	9,850	5,800×41

(本体のみ)

下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	75,000円
PC8801mkIIFR 30	85,000円
PC8801mkII 30	105,000円

注文No.B-903



マルチ・クリエイティフ・パソコン FM77AV40

富士通 FM-77AV40 ¥228,000
富士通 FMTV-154 ¥138,000
定価合計 ¥366,000

特価212,000円

クレジット

回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	8,760	7,200×35
48	0	7,700	5,700×47

(本体のみ)

下取機種	下取差額
FM77 AV2	80,000円
FM77 L2	102,000円
FM new7・5 FDD(DUAL)	100,000円

注文No.B-904



X1 パソコンテレビ turbo III

シャープ CZ-870C ¥168,000
シャープ CZ-870D ¥109,800
定価合計 ¥277,800

特価181,000円

クレジット

回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,130	6,100×35
48	0	5,000	4,90(・47

(本体のみ)

下取機種	下取差額
X1Turbomodel 30	69,000円
X1Fmodel 20	85,000円
X1Turbo2	50,000円

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株)

日本一の品揃え

大好評、MSX2に熱い視線…

Panasonic A1 ジョイパッド付
ナショナル FS-A1 ¥29,800
5,800円のソフト1本付
注文No.B-905 **特価28,800円**

SONY HB-F1
SONY
HB-F1 ¥32,800
5,800円のソフト1本付
注文No.B-906 **特価29,500円**

パソコン通信セット
SONY HB-T7 ¥59,800
ゼネラル DM405 ¥64,800
アナログケーブル ¥3,500
ゲームソフト(限定品) ¥5,800
定価合計 ¥133,900
特価83,900円

MSX2用周辺機器

- カシオ日本語ワードプロセッサーユニット MW-24(MSX2用) ¥39,800 特価26,500円
- ナショナルワープロプリンター FS-PW1(MSX2用) ¥49,800 特価38,500円
- ドットマトリクスプリンター(MSX用) SONY PRN-M24 タイプII ¥99,800 特価77,800円
- 3.5フロッピーディスクドライブ(MSX2用) SONY HBD-20W ¥44,800 インターフェース2 特価34,800円
- 3.5フロッピーディスクドライブ(MSX2用) ナショナル FS-FD1 ¥44,800 インターフェース2 特価34,800円
- MSX標準モデム ナショナル FS-CM820 ¥29,000 1200bps 300bps 特価22,500円
- 通信カートリッジ HB1-1200 ¥32,800 1300 1200bps 特価26,000円
- データレコーダ(倍速OK) RQ-8030 ¥9,800 特価 7,500円

プリンター

- スター精密 TR-24CL ¥69,800➡ 41,200円

(PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付)
- スター精密 AR2415 ¥144,000➡ 96,000円

(PC用、第1・第2水準装備、ケーブル付)
- SEIKOSHA SL-130MK (PC用、24ドットマトリクス、漢字プリンタ、ケーブル付) 本体価格¥128,000➡ 81,000円
- エプソン VP-85K ¥118,000➡ 74,700円

(PC、FM、X1用、カプセル、ケーブル付、ドットマトリクス)
- エプソン VP-135K ¥148,000➡ 91,300円

(PC、FM、X1用、カプセル、ケーブル付、ドットマトリクス)
- シチズン CKP-5240 ¥145,000➡ 82,500円

(PC用、トラクタ、ケーブル付、第1・第2水準標準装備)
- NEC PC-PR101TL ¥79,800➡電話にて激安
- NEC PC-PR201TL ¥135,000➡電話にて激安

モデム&マウス

- オムロン MD-1200E ¥24,800➡19,800円
- アイワ PV-A1200 ¥39,800➡27,800円
- 日本エレクトロニクス MS-40 ¥12,800➡ 7,800円
- 日本エレクトロニクス MS-50 ¥9,800➡ 6,980円
- ハル研 HOP-10 ¥9,800➡ 6,800円
- ハル研 HTB-10 ¥14,800➡ 9,800円

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。
あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話で——

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3〜60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日配達指定OK！

営業時間 平日/10:00～20:00 日曜祭日/10:00～19:00 ★年中無休

PC-88VA

限定30セット

16ビットのパワーが描画機能、日本語機能を飛躍的に向上させた。

NEC PC-88VA	¥298,000
(本体特価	¥283,100)
NEC PC-KD862	¥99,800
(本体特価	¥94,810)
定価合計	¥397,800

(マウス標準装備)

注文No.B-907

特価 電話にて激安

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	12,850	10,000×35
48	0	12,200	7,900×47

PC-9801UV21

新登場

NEC PC9801UV21	¥318,000
(本体特価	¥302,100)
サンヨー CMT-146L	¥89,800
定価合計	¥407,800

注文No.B-908

特価 電話にて激安

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
48	0	11,000	7,400×47
60	0	6,420	6,300×59

メモリ強化で新登場。

SHARP X1 turbo Z

限定30セット

シャープ CZ-880C	¥218,000
シャープ CZ-600D	¥129,800
定価合計	¥347,800

注文No.B-909

特価 電話にて激安

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	10,190	8,600×35
48	0	9,300	6,800×47

PC-9801VX21

新登場

NEC PC 9801VX21	¥433,000
(本体特価	¥411,350)
サンヨー CMT-146L	¥89,800
定価合計	¥522,800

注文No.B-910

特価 電話にて激安

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
48	0	13,900	9,800×47
60	0	10,350	8,300×59

高速処理で新登場

限定30セット

NEC PC 9801VX21	¥433,000
(本体特価	¥411,350)
サンヨー CMT-146L	¥89,800
エプソン VP-85K	¥118,000
PC-POMケーブル	¥13,500
定価合計	¥654,300

注文No.B-911

特価 439,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
48	0	16,100	11,800×47
60	0	11,430	10,000×59

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

日本一の大特価

CPU

富士通	FM-7	¥18,000㊍
	FM-new7	¥19,800㊍
	FM-77AV2	¥79,800㊍
	FM-77AV20-2(新同)	¥100,000
	FM-77AV40(新同)	¥136,000
	FM-77-D2	¥45,000㊍
NEC	PC-8801	¥23,000
	PC-8801mkII 30	¥59,800㊍
	PC-8801mkII SR 30	¥108,000㊍
	PC-8801mkII FR 30	¥90,000㊍
	PC-8801mkII MR	¥109,000㊍
	PC-8801FH	¥124,000
	PC-8801MH	¥154,000
	PC-9801	¥69,800㊍
	PC-9801U2	¥99,800㊍
	PC-9801VF2	¥158,000
	PC-9801UV2	¥215,000㊍
	PC-9801VM21	¥275,000
	PC-9801VX2	¥287,000
	PC-98LT-1	¥175,000
	PC-98LT-2	¥217,000
シャープ	X1C	¥19,800㊍
	X1CS	¥19,800
	X1CK	¥19,800
	X1F model10	¥19,800㊍
	X1G model10(新同)	¥49,000
	X1G model30(新同)	¥79,000
	X1ターボIII(新同)	¥119,000
	X1ターボ10	¥25,000㊍
	MZ-1500	¥15,000㊍
	HB-10(MSX)	¥9,000
	HB-101(MSX)	¥9,000

プリンター

シャープ	CZ8PD2S	¥29,800㊍
NEC	NM-9400	¥99,800
	PC-PR201H2	¥178,000
	PC-PR201F2	¥114,000
	PC-PR406M	¥42,000
	PC-PR101TL	¥58,000
	PC-PR201TL	¥98,000
スター	TR24(新同)	¥29,800
	TR24CL(新同)	¥40,000
	AR2415	¥96,000
エプソン	RP-80	¥25,000
	VP-85K(新同)	¥64,800
	AP-80K(新同)	¥39,800

ディスクユニット

アイテム	DISK80(88用)	¥27,000
エプソン	TF/10(88用)	¥27,000
シャープ	CZ-503F(新同)(X1用シングル)	¥39,000
	CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	¥73,000
TEAC	FD-55BV(新同)(PC88mkII、SR用)	¥25,000
東京電子	LFD-550(88用)	¥39,800

ディスプレイ

シャープ	CU-14G	¥33,200
	CU-14FA	¥28,000
ゼネラル	DM-405(MSX用)	¥29,800
サンヨー	CMT146L(新同)(4050文字,カラー,アナログ,デジタル)	¥46,000

ワープロ

NEC	PWP-70GX	¥132,000
	PWP-50GX	¥85,400
シャープ	WD-250F(新同)	¥64,000
キヤノン	アルファー10(新同)	¥109,000
	アルファー100(新同)	¥121,000
富士通	オアシスライトF-ROM8(新同)	¥83,900
東芝	JW-R70F2(新同)	¥71,000
エプソン	PWP-960LXT(新同)	¥85,400
	PWP-1000G(新同)	¥117,000
カシオ	HW-900F	¥46,500
	HW-300	¥23,200

その他デバイス

シャープ	CZ8BS1(新同)	¥18,800
	CZ8BV1(新同)	¥31,000
富士通	FM77-411	¥19,300
各種データレコーダ		¥5,000㊍

アフターサービスも万全
お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム
面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器㈱

東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761㈹

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロール BOX 発売中!!

■価格〔KICコントロールBOX〕

※いずれもTV接続ケーブル付です。

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応……………………¥30,000

Ⓑ.RGB21ピン対応¥24,000

Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……¥33,000

（いずれも図解入り、技術資料付き。組立てフルキットを御希望の方は全品5,000円引きです！）

●このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使ってゲームP.C.BのRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。

君のお部屋はゲームコーナー!!

図解入組み立てキットにチャレンジ！今ならゲーム基板が無料でついてるよ！

寸法(mm)
W. 430
D. 310
H. 120

付属品

●フルカラービデオコンバータ(KIC-0090) ●8方向ジョイスティック(業務用・4方向交換チップ付) ●トリガーボタン/30φ3個、24φ2個付 ●スイッチング電源(+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A) ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付。

RGBモニター(アナログ21ピン)対応も新発売!!

(本物のゲームマシンよりも鮮明だよ!!)

※21ピンコネクターケーブル付き。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)

USEDゲーム機 ¥20,000より(完動品、整備済)

USEDゲーム基板¥ 5,000より(完動品、配線図付)



★特価品取り揃えて格安販売中！

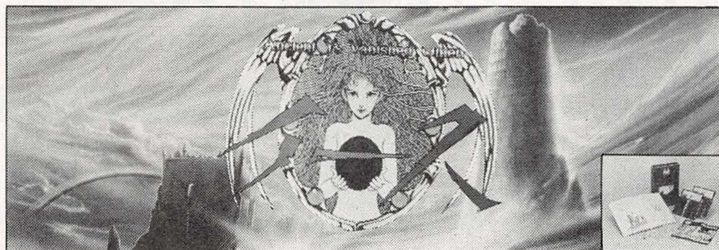
★在庫価格表は、〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

▶商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円を加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM9係

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号

(東京都目黒区下目黒3-6-5)☎03(793)2871㈹



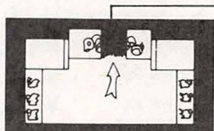
お詫び

ユーザーの皆様へ

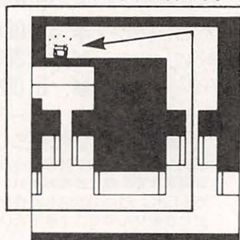
「イース」PC−8801SR版一部の不手際発生のお詫びとお願い

このたび「Ysイース」(発売日本ファルコム)PC-8801SR版をお買い上げいただきありがとうございました。

弊社は、商品製造加工を担当しましたが、弊社の加工ミスによりAディスクの一部に「神殿の内部で最初のデカキャラ（ジェノクレス）を倒し、神殿の二層目に入った所で宝箱が最初から開いていて鍵が見つからない」という現象を発生させてしまいました。該当番号製品ご購入のお客様、日本ファルコム様をはじめご関係の皆様に多大なご迷惑をおかけしましたことを、心よりお詫び申しあげます。該当番号製品のAディスクは、下記の要領で交換処理させていただきます。今後はこのような不祥事を起こさぬよう充分注意いたします。今後とも日本ファルコム製品をよろしくお願い申しあげます。



神殿の内部で最初のデカキャラ（ジェノクレス）を倒し神殿の二層目に入った所で箱が最初から開いて宝箱のカギが見つからないものが有ります。



箱が最初から開いている。

記

■アンケート及び保証書ナンバー122001〜125000
（このナンバー3000のうち一部が加工ミス品ですが、この間のナンバーは全て交換させていただきます。）

■上記番号該当者にはAディスクをお送りしておりますので至急電話してください(コレクトコールでどうぞ)

■ご使用中のCディスクのデーターは、ご使用になれませんので、申し訳ありませんが、新たにCディスクを作り直してゲームを初めからお楽しみ下さい。

注意　Bディスクの中に最初から開いている宝箱がありますが、これは問題ありませんので安心してゲームをお続けください。

☎03-980-9476(専用)
責任者　山田

株式会社 音 研
池袋事業所「イース」係
〒171 東京都豊島区目白2−16−23
第2野萩ビル
FAX 03−987−7250

日本マイコン流通センター

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

ファミコン 本体・ディスク・ソフト 買います

買いとります。ソフトは必ず5本以上でお願いします。

※箱・説明書が無い場合は買取価格が下がりますので、なるべく付けて下さい。
※お店へ持って行くと3本より買取りします。

人気ソフト、新しいソフトは高価買取りします。

お店へ持って行くか、下の申込書に書いて送って下さい。
一週間ぐらいで計算して、その金額をお届けします。

※下のソフトは古いので買取価格¥100です。
●ワイルドガンマン●ホーガンズアレイ●フィールドコンバット●エクセリオン●ハイパーオリンピックシリーズ●ヴォルガードII●アストロロボササ●ゲイモス●フォーメーションZ●スカイデストロイヤー●頭脳戦艦ガル●フロントライン●ボコスカウォーズ●ロードファイター●バルーンファイト●クルクルランド●チャレンジャー●デグザー●エグゼドエグゼス●ジャイロダイン●デビルワールド

ファミコン本体の故障品も買います。

買取価格は¥2,000前後です。
はじめにハッキリ故障品と言ってお申込み下さい。

ファミコン、ディスクシステムを売りたい方は、ジョイスティックやソフト他などもいっしょに買いますので、お店へ持って行くか、下の申込書に書いて、郵便小包か宅急便でまとめて送って下さい。一週間ぐらいでその金額をお届けします。

PC-8801 PC-9801 用ディスクソフト買います！

●ディスクソフトは必ず5本以上、箱・説明書付に限ります。 ●買取価格は人気・発売時期によって変ります。
★まとまったらお店に持って行くか、下の申込書に書いて郵便小包か宅急便で送って下さい。 到着次第計算してその金額をお届け致します。お電話によるお問い合せはできません。

ファミコン新品・中古 本体・ディスク・ソフト 売ります

中古

本体 特価¥8,900

ディスクシステム 特価¥7,980

●ファミコンソフト¥480より

●パソコンソフト¥980より

注意 ソフトはお店に来てくれた方だけのサービスです。お電話によるお問い合せ、通信販売はできません。ぜひご来店下さい。

ファミコン用 おそうじ探偵君 ファミコンクリーナー

故障激減

「とつぜんゲームが出来なくなった！」という経験はありませんか？

特価¥600

★ゲームカートリッジやファミコン本体は常にクリーナーをかけていれば故障は減ります。
★ゲームが動かなくなってからではおそい！

ファミコン用 生ディスク

コピーツールによるバックアップ用生ディスク

安い!!

特価¥780

★通信販売によるお求めは5枚以上でお願いします。
ご来店の方は1枚でもOKです。

●お申し込みは今すぐお電話で!! ☎東京03[463]4460

★中古ファミコンソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう！

今、60円切手2枚を入れて、「ベーマガリスト係」へ送ると、●中古ファミコンソフトの価格表●新作ソフト割引券と価格表 ●中古ソフトを売りたい方にお徳な、高価買取券がもらえます。

●送り先
㈱日本マイコン流通センター
G・B係
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2
大外ビル
東京 ☎03[463]4460

ぜひご来店下さい。
大和銀行ビル5F
北口(ハチ公口)
渋谷駅
明治通り
営業時間 AM10:00〜PM7:00

小資本開業！加盟店募集！ 詳しくはお問い合せ下さい。

キリトリ線

《申込書》 昭和 年 月 日

フリガナ 氏名		年令	オ
住所〒			
TEL		保護者氏名	

売りたい品物

品名	
1	5
2	6
3	7
4	8
	9

書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。 Ⓑ9月号

良い品をより安く!!

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。

パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

これ1台で3タイプの組立ができます。

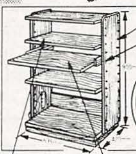


5,000台突破 記念特価 ¥18,800

定価 ~~¥29,800~~

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付(コンセント4連)●高級木目調(ワインローズウッド)●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツグン●棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔)●収納棚595mm



木目調。どこに置いてもピッタリ!!

最新多機能デスク PC-160MKII

新製品

強い　重量感　便利　自信作

プリンタ台の高さは本体台より18cm～65cm調整可能

実用新案特許出願中

頑丈設計

定価 ~~¥56,000~~

発売記念特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000



●引き出し付。フタがついているからテーブルとしても、マウス台としてもOK!



●引き出しの中にはマニュアル、筆記用具など収納



●強さを誇る7.5cmのスチール足

●プリンタ用紙をホールドする為にデスク部にカットを入れました。(ペーパーずれを防ぎます)壁にピッタリつけてもOK!

高級パソコンデスク

全機種対応　業務用として開発設計　強度バツグン　移動自由(ストッパー付キャスター使用)

新製品発表！
PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにひき出しユニット(別売)を無料サービス中！
プリンタ台調整可能。

PC-7



定価 ~~¥34,800~~

650(幅)×835(高さ)/650(高さ)×600(奥行)

PC-7MKII



定価 ~~¥39,800~~

650(幅)×835(高さ)×600(奥行)　1,255~1,355(高さ)　650(高さ)

PC-8MKII



定価 ~~¥48,500~~

900(幅)×840(高さ)×700(奥行)　1,215~1,315(高さ)　650(高さ)

PC-9MKII



定価 ~~¥56,500~~

1,200(幅)×840(高さ)×700(奥行)　1,215~1,315(高さ)　650(高さ)

推選サプライ商品

コンピューターはソフトがなくては作動しません。ディスケットがなければ記憶もできません。当センターではお客様の必要とする品々を大特価で販売致します。

PC-9800シリーズソフト

新・一太郎 日本語ワードプロセッサー

定価 ~~¥59,000~~ **特価¥43,500**

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

Lotus 1-2-3(ワン・ツー・スリー) 表計算、グラフデーターベース

定価 ~~¥98,000~~ **特価¥77,000**

回数	1回目	2回目以降
18回	¥6,180	¥4,800

花子 図形プロセッサー

定価 ~~¥59,000~~ **特価¥43,500**

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

二代目 大番頭 財務会計・分析

定価 ~~¥200,000~~ **特価¥140,000**

回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,800	¥6,800

PC-98用増設RAM

●1M(メガ)RAM (RAM DISK ソフト付)
…………**特価¥23,000**

●1.5M(メガ)RAM (RAM DISK ソフト付)
…………**特価¥32,000**

●2M(メガ)RAM (RAM DISK ソフト付)
特価¥39,000

ディスケット

●5インチ2D(10枚1箱) ¥590
2HD(10枚1箱) ¥2,300

●3.5インチ2D(10枚1箱) ¥3,500
2DD(10枚1箱) ¥3,900
2HD(10枚1箱) ¥8,500

ディスケットケース

●5インチ・70枚収納・カギ付

定価 ~~¥5,000~~…………**特価¥1,600**

※上記商品は店頭販売特価です。通信販売でのお求めを御希望の方は合計¥10,000以上でお申込み下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

パソコンデスク サプライ商品 受付 03[463]4501

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2

●お振込先／大和銀行渋谷支店 普 6400197

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00

エレベーターは建物の裏側にあります。

'87.8.28(金)〜8.31(月) 夏休みニューメディア(マイコン ビデオ FAX)・AVフェア開催!

日本マイコン流通センター

今月の超特選品

分割支払いOK!
全国完全保証1年付

●今回、超特選した新古・中古(使用2ヶ月以内)など、ほとんど新品同様の品を集めました。自信を持っておすすめできる品々です。

全国どこでもお電話一本! 渋谷駅前徒歩0分!

PC-98XLモデル2
定価¥575,000
限定3台
特価¥429,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥18,250	¥14,800

PC-9801VX2
定価¥433,000
限定6台
特価¥289,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥11,250	¥10,000

PC-9801VM21
定価¥39,000
限定8台
特価¥272,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥11,000	¥ 9,400

PC-9801UV21
定価¥318,000
限定7台
特価¥228,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 8,500	¥ 7,900

PC-98LT2
定価¥288,000
限定3台
特価¥209,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 9,250	¥ 7,200

PC-88VA
定価¥298,000
限定5台
特価¥219,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 7,750	¥ 7,600

PC-8801MH
定価¥208,000
限定5台
特価¥146,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 7,500	¥ 5,000

PC-8801FH30
定価¥168,000
限定6台
特価¥119,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 7,020	¥ 5,800

PC-KD854
4050文字モニター
定価 ¥89,800
限定6台
特価¥ 54,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 6,040	¥ 4,900

PC-TV352
定価¥115,000
限定4台
特価¥ 79,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 4,464	¥ 3,900

PC-PR201HC
136桁カラー漢字プリンタ
限定3台
特価¥134,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 6,500	¥ 4,600

PC-PR201F
136桁24ピン漢字プリンタ
定価¥188,000
限定8台
特価¥109,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 6,720	¥ 5,300

PC-PR101L
80桁漢字プリンタ
定価¥178,000
限定5台
特価¥ 72,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥5,404	¥3,500

TOEI FTC-12GTS·A
4050文字モニター
定価¥83,000
限定7台
特価¥ 46,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,648	¥4,300

TOEI FTC-12GTU·H
4050文字、0.28ドットピッチ
アナログ・デジタル両用
定価¥114,800
限定6台
特価¥ 68,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 4,340	¥ 3,300

新製品
NEC PC-8801 FH·MH 激安セット

あっ!これだ!!



全国完全保証1年付

PC-8801FH30(本体)(新品)特¥159,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ
(保証1年付・中古)
オリジナルモデルソフト(プレゼント・非売品)

激安 ¥167,000

合計 ¥267,000
クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,460	¥ 8,200
36回	¥ 9,250	¥ 5,700
48回	¥ 7,270	¥ 4,500

PC-8801mH(本体)(新品)特¥197,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ
(保証1年付・中古)
オリジナルモデルソフト(プレゼント・非売品)

激安 ¥192,000

合計 ¥297,000
クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,360	¥ 9,600
36回	¥ 8,250	¥ 6,800
48回	¥ 8,970	¥ 5,300

各社
パソコンデスク
新古品・中古品
在庫あります。
お電話にてお申し込み下さい。
★在庫に限りがあります。お早めに!!

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)
大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901
※"特選品コーナーを見た"と言ってお電話下さい!限定品ですのでお早めに!

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2
●お振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00~PM7:00
エレベーターは建物の裏側にあります。

渋谷駅前店にみんな集まれ!

■営業時間■
AM10:00~PM7:00

新製品も安い!これなら買える!

NEC新製品セール—分割払い月々3,000円より

PC-8801FH



●SR・FRシリーズのソフトが使え、日本語機能も充実!! FM音源、漢字ROM内蔵の超人気シリーズ。

注文番号 B-I01 モデル30・純正高級セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD862(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-8801-17(ビデオアートボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥317,600~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11.680	¥11.600	なし
36回	¥11.500	¥ 8.100	なし
36回	¥ 7.000	¥ 4.800	¥20.000×6
48回	¥ 3.460	¥ 3.100	¥20.000×6

注文番号 B-I02 モデル30・純正セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10.060	¥ 8.900	なし
24回	¥ 9.160	¥ 7.200	¥10.000×4
36回	¥ 7.000	¥ 6.300	なし
48回	¥ 8.120	¥ 4.900	なし

注文番号 B-I03 モデル30・格安セット

PC-8801FH30(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥251,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 9.760	¥ 8.400	なし
24回	¥ 8.860	¥ 6.700	¥10.000×4
36回	¥ 8.500	¥ 5.900	なし
48回	¥ 9.120	¥ 4600	なし

注文番号 B-I04 モデル20・純正セット

PC-8801FH20(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥227,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 9.460	¥ 7.900	なし
24回	¥ 8.560	¥ 6.200	¥10.000×4
36回	¥ 6.500	¥ 5.600	なし
48回	¥ 5.420	¥ 4.400	なし

注文番号 B-I05 モデル20・格安セット

PC-8801FH20(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥221,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 9,160	¥ 7,400	なし
24回	¥ 5,960	¥ 5,800	¥10,000×4
36回	¥ 8,000	¥ 5,200	なし
48回	¥ 6,420	¥ 4,100	なし

注文番号 B-I06 モデル10・格安セット

PC-8801FH10(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
データレコーダ(新古品)

合計定価 ~~¥195,600~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,560	¥ 6,400	なし
24回	¥ 5,360	¥ 4,800	¥10,000×4
36回	¥ 7,500	¥ 4,500	なし
36回	¥ 3,500	¥ 2,900	¥10,000×6
48回	¥ 3,720	¥ 3,600	なし

PC-88VA



PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

●65,536色・640×200ドット表示、高速描画をはじめ、目をみはるグラフィックパワー ●パソコン画面がそのままビデオに残せるビデオ端子を標準装備 ●新開発16ビットCPUをはじめハードウェアの大幅な機能強化 ●辞書ROMによる連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能 ●1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り 書き込み可能) ●マウスを標準装備 ●リアルタイムビデオデジタイズ・スーパーインポーズ・テロップ機能などが楽しめるビデオボードを提供(別売)

注文番号 B-I07 VA純正高級セット

PC-88VA(本体)
PC-KD862(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-VA11(ビデオボード)

合計定価 ~~¥437,600~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥16.980	¥16.500	なし
36回	¥14.000	¥11.600	なし
36回	¥ 9.500	¥ 8.300	¥20.000×6
48回	¥ 7.560	¥ 5.800	¥20.000×8

注文番号 B-I08 VA純正セット

PC-88VA(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥387,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥15.360	¥13.800	なし
36回	¥13.000	¥ 9.700	なし
36回	¥ 8.500	¥ 6.400	¥20.000×6
48回	¥ 7.320	¥ 4.300	¥20.000×8

注文番号 B-I09 VA格安セット

PC-88VA(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥382,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥15.060	¥13.300	なし
36回	¥11.000	¥ 9.400	なし
48回	¥ 8.520	¥ 7.400	なし
48回	¥ 8.320	¥ 4.000	¥20.000×8

PC-8801MH



注文番号 B-I10 MH・純正セット

PC-8801MH(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥297,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11.960	¥10.100	なし
36回	¥10.250	¥ 7.100	なし
36回	¥ 5.750	¥ 3.800	¥20.000×6
48回	¥ 7.970	¥ 5.600	なし

注文番号 B-I11 MH・格安セット

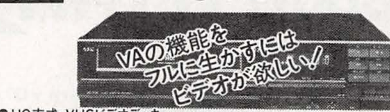
PC-8801MH(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥291,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11.660	¥ 9.600	なし
36回	¥ 8.250	¥ 6.800	なし
36回	¥ 3.750	¥ 3.500	¥20.000×6
48回	¥ 8.970	¥ 5.300	なし

注文番号 B-I12 NEC VC-N34



●HQ方式・VHSビデオデッキ

定価 ~~¥84,000~~

特価 ¥55,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,148	¥ 9,800
12回	¥ 5,838	¥ 5,100
20回	¥ 3,928	¥ 3,200

PC-9801VX21



●VM・M・Fシリーズのソフトを継承
●80286(10MHz対応CPU)を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。
●640Kバイトメモリー標準実装
●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載
●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載
●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

注文番号 B-I13 VX21・純正高級セット

PC-9801VX21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥551,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥21.800	¥20.600	なし
36回	¥13.000	¥11.200	¥20.000×6
48回	¥ 9.500	¥ 8.100	¥20.000×8
60回	¥ 7.900	¥ 6.300	¥20.000×10

注文番号 B-I14 VX21・純正セット

PC-9801VX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥19.900	¥19.400
36回	¥14.250	¥13.700
48回	¥14.550	¥10.700
60回	¥14.100	¥ 9.000

注文番号 B-I15 VX21・格安セット

PC-9801VX21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥552,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥19.600	¥18.900
36回	¥15.750	¥13.300
48回	¥10.850	¥10.500
60回	¥12.100	¥ 8.800

PC-9801VM21



●VM2・M・Fシリーズのソフトを継承
●640Kバイトメモリー標準実装
●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載
●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載
●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

注文番号 B-I16 VM21・純正高級セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥508,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥18.760	¥17.500
36回	¥15.750	¥12.300
48回	¥11.770	¥ 9.700
60回	¥ 8.860	¥ 8.200

注文番号 B-I17 VM21・純正セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥479,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥16.860	¥16.300
36回	¥12.500	¥11.500
48回	¥11.920	¥ 9.000
60回	¥ 9.760	¥ 7.600

注文番号 B-I18 VM21・格安セット

PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥473,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥16.560	¥15.800
36回	¥14.000	¥11.100
48回	¥12.920	¥ 8.700
60回	¥ 7.760	¥ 7.400

日本マイコン流通センター

渋谷駅前 日本マイコン流通センター

PC-9801UV21



大特価 お電話にて!

注文番号 B-I19　UV21・純正高級セット

PC-9801UV21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥436,000~~

回数	1回目	2回目以降
24回	¥17,680	¥15,700
36回	¥12,750	¥11,100
48回	¥11,610	¥ 8,700
60回	¥12,280	¥ 7,300

大特価 お電話にて!

注文番号 B-I20　UV21・純正セット

PC-9801UV21(本体)
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥407,800~~

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥15,780	¥14,500	なし
36回	¥13,000	¥10,200	なし
36回	¥ 8,500	¥ 6,900	¥20,000×6
48回	¥11,760	¥ 8,000	なし

大特価 お電話にて!

注文番号 B-I21　UV21・格安セット

PC-9801UV21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥407,800~~

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥15,480	¥14,000	なし
36回	¥11,000	¥ 9,900	なし
36回	¥10,000	¥ 6,500	¥20,000×6
48回	¥ 8,060	¥ 7,800	なし

- U2・UV2のソフトの継承
- 640Kバイトメモリー標準実装
- JIS第1、第2水準漢字ROM搭載
- 1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載
- PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。
- もちろん豊富なゲームも楽しめます。(FMサウンドボード内蔵)

SHARP X1 turbo Z



大特価 ¥259,000

注文番号 B-I22　純正セット

CZ-880C(本体)
CZ-600D(純正モニター)
合計定価 ~~¥347,800~~

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥13,520	¥12,700	なし
24回	¥ 9,420	¥ 9,400	¥20,000×4
36回	¥12,250	¥ 8,900	なし
48回	¥10,290	¥ 7,000	なし

注文番号 B-I23　Victor HC-95 MSX2

定価 ~~¥198,000~~

40% off

今がチャンス!! MSXマウス(定価¥12,800)プレゼント!!

大特価 ¥128,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥10,360	¥ 9,500
24回	¥ 8,440	¥ 6,200
36回	¥ 6,000	¥ 4,400

- 3.5インチフロッピーディスク2基内蔵
- 漢字ROM内蔵
- ビデオデジタイズ機能
- スーパーインポーズ機能
- RS-232C I/F内蔵
- フロッピーディスク1基タイプのHC-90もあります。お問合せ下さい。

PCシリーズ用周辺機器 ソフトを生かす+αディスクをはじめ、プリンタ等激安!

PC-9801シリーズ用外部DISK…あなたの98シリーズが上位機種の98に早がわり…。

ACCEL　FDC-52(5″2HD・2ドライブ)　FDC-51(5″2HD・1ドライブ)

●NEC純正DISK使用 ●ドライブNo.切換可能 ●2HD完全対応 ●2DD対応(本体の機種によりI/Fが必要な場合があります。)

●PC-9801・UV2・UV21の場合
(本体に2HD I/Fが実装されています)

注文番号 B-I24　FDC-51 1ドライブ　正価 ~~¥64,800~~ (ケーブル付)　特価 ¥49,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥ 8,940	¥ 8,600
18回	¥ 3,160	¥ 3,100

注文番号 B-I25　FDC-52 2ドライブ　正価 ~~¥99,800~~ (ケーブル付)　特価 ¥76,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥ 9,040	¥ 8,200
30回	¥ 5,340	¥ 3,000

●PC-9801F2・U2・VF2・Eの場合
(本体に2HD・I/Fがありませんので I/Fが必要です)

注文番号 B-I26　FDC-51 1ドライブ　正価 ~~¥84,600~~ (I/F付)　特価 ¥62,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,252	¥6,800
24回	¥5,104	¥3,000

注文番号 B-I27　FDC-52 2ドライブ　正価 ~~¥119,600~~ (I/F付)　特価 ¥89,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 8,378	¥ 8,300
36回	¥ 3,750	¥ 3,100

ランドコンピューター LDS-3VM
(3.5″2HD・1ドライブ)

●PC-9801VM2・VM21・VX2で3.5インチソフトの読み書きができます。

注文番号 B-I28　LDS-3VM　定価 ~~¥72,000~~　特価 ¥54,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,740	¥9,500
10回	¥6,660	¥5,800
20回	¥3,740	¥3,100

NEC PC-PR201F2
注文番号 B-I29　定価 ~~¥158,000~~
プリンターケーブル付属
大特価 お電話にて!
- 24ドット漢字プリンター
- JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵
- 15インチサイズ(136桁)

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,960	¥8,800
20回	¥7,680	¥6,800
36回	¥7,500	¥4,000

NEC PC-PR101F2
注文番号 B-I30　定価 ~~¥138,000~~
プリンターケーブル付属
大特価 お電話にて!
- 24ドット漢字プリンター
- JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵
- 10インチサイズ(80桁)

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,960	¥7,600
20回	¥7,380	¥5,900
36回	¥6,250	¥3,500

NEC PC-PR201TL
注文番号 B-I31　定価 ~~¥135,000~~
プリンターケーブル付属
大特価 お電話にて!
- 低価格
- 136桁
- 熱転写プリンタ

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,680	¥7,700
36回	¥4,000	¥3,600

NEC PC-PR101TL
注文番号 B-I32　定価 ~~¥79,800~~
フリンターケーブル付属
大特価 お電話にて!
- カラー熱転写プリンタ
- 人気機種

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,682	¥6,500
20回	¥4,768	¥3,400

NEC NM-9950
注文番号 B-I33　定価 ~~¥245,000~~
プリンターケーブル付属
特価 ¥139,000
- 24ドット漢字プリンター
- JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵
- 15インチサイズ(136桁)
- 7色カラー対応

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,490	¥12,800
20回	¥ 9,240	¥ 8,000
36回	¥ 5,750	¥ 4,800

NEC PC-PR406M
注文番号 B-I34　定価 ~~¥59,800~~
大特価 お電話にて!
- 純正熱転写プリンタでこの価格

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 4,870	¥ 4,300

Brother M1024II PX
注文番号 B-I35　定価 ~~¥99,800~~　ケーブル ~~¥5,000~~
プリンターケーブルサービス
大特価 ¥79,800
- 24ドット漢字プリンター
- JIS第1、第2水準ROM実装
- 10インチサイズ(80桁)

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
24回	¥4,464	¥3,900

star AR-2415
注文番号 B-I36　定価 ~~¥144,000~~
プリンターケーブル付属
大特価 お電話にて!
- 24ドットピン
- 136桁
- 漢字プリンタ

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,680	¥7,300
36回	¥4,750	¥3,400

star AR-2410
注文番号 B-I37　定価 ~~¥114,000~~
プリンターケーブル付属
大特価 ¥79,800
- 24ドットピン
- 80桁
- 漢字プリンタ

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
24回	¥4,464	¥3,900

star TR-24CL
注文番号 B-I38　定価 ~~¥69,800~~　ケーブル ¥ 5,000
プリンターケーブルサービス
大特価 お電話にて!
- カラー熱転写
- 低コストプリンタ

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,678	¥4,600

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシコココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

ぜひご来店下さい。

大和銀行ビル5F
北口(ハチ公口)
渋谷駅
明治通り

営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター　〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2
●お振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197　エレベーターは建物の裏側にあります。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン！中古倉庫市 在庫200台大放出!!

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済

クレジットOK! 通信販売OK!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC・本体		
PC-9801VX2	433,000	278,000
PC-9801VM21	390,000	249,000
PC-9801UV2	318,000	198,000
PC-9801VM2	415,000	238,000
PC-9801VF2	348,000	159,000
PC-9801F3	758,000	198,000
PC-9801U2	298,000	98,000
PC-9801M2	415,000	178,000
PC-9801F2	398,000	148,000
PC-9801E	218,000	78,000
PC-9801	298,000	48,000
PC-8801MH	208,000	139,000
PC-8801MR	238,000	124,000
PC-8801FH30	168,000	109,000
PC-8801FR30	178,000	99,800
PC-8801SR30	258,000	118,000
PC-8801SR10	168,000	59,800
PC-8801MKII 10	168,000	48,000
PC-8801MKII20	225,000	68,000
PC-8801MKII 30	278,000	74,800
PC-8801	228,000	28,000
PC-8001MKII SR	108,000	14,800
PC-8001MKII	123,000	12,800
PC-8001	168,000	9,800
PC-6601SR	155,000	39,800
PC-6601	143,000	32,000
PC-6001MKII SR	89,800	16,800
PC-6001MKII	84,800	12,800
PC-6001	89,000	5,800
文豪ミニ3	79,800	24,000
文豪ミニ7G	198,000	118,000
文豪ミニ7GX	198,000	129,000
PC-8201	138,000	37,800
シャープ・本体		
CZ-800C(X1)	155,000	19,800
CZ-801C(X1C)	119,800	21,000
CZ-802C(X1D)	198,000	19,000
CZ-803C(X1CS)	42,000	22,000
CZ-804C(X1CK)	139,800	22,800
CZ-811C(X1F10)	79,800	23,800
CZ-820C(X1G10)	69,800	24,800
CZ-822C(X1G30)	118,000	74,800
CZ-850C(X1 turbo 10)	168,000	27,800
MZ-1500	89,800	22,000
MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
MZ-2521(MZ-2500モデル20)	198,000	85,000
MZ-5521	388,000	75,000
MZ-2000	218,000	19,800
MZ-721	89,800	12,800
MZ-2511(MZ2500モデル10)	168,000	69,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
その他各社・本体		
ナショナル JR-100	54,800	5,000
パナワードミニ7	——	19,800
富士通 FM-11EX	398,000	89,000
FM-8	218,000	8,500
FM-7	128,000	9,800
FM-New7	99,800	8,900
FM-77D2	228,000	67,800
FM-77L2	193,000	69,800
FM-77L4	238,000	72,000
FM-77AV2	158,000	79,800
東芝 JW-P10	99,800	19,800
JW-R70F	138,000	59,800
JW-P30	——	19,800
PA-7007(パソピア7)	119,800	11,800
PA7010	163,000	10,800
カシオ FP-1100	128,000	12,800
FP-1000	99,800	7,800
エプソン HC-20	138,000	29,800
MSX		
サンヨー MPC-1 (16K)	——	9,800
MPC-2 (64K)	39,800	16,800
MPC-3 (16K)	46,800	12,800
MPC-5 (16K)	——	9,800
MPC-6 (64K)	55,800	14,800
MPC-10(32K)	74,800	11,800
PHC-27 (64K)	49,800	19,000
PHC-30 (16K)	64,800	14,800
PHC-30N(64K)	69,800	18,800
PHC-33 (64K)	——	18,800
ナショナル CF-1200(16K)	43,800	10,800
CF-2000(16K)	54,800	9,800
CF-3000(64K)	79,800	19,800
FS-1300(64K)	39,800	14,800
ソニー HB-55 (16K)	54,800	10,800
HB-75 (64K)	69,800	16,800
HB-10 (16K)	34,800	12,800
HB-101(16K)	47,800	12,800
HB-201(64K)	59,800	18,000
東芝 HX-10D(64K)	65,800	15,000
HX-10DP(64K)	67,800	16,000
HX-10DPN(64K)	67,800	12,800
HX-10S(16K)	55,800	8,900
HX-20(64K)	69,800	16,800
HX-21(64K)	79,800	17,000
HX-22(64K)	89,800	19,000
三菱 ML-F110(16K)	54,800	11,800
ML-8000(16K)	59,800	12,800
カシオ PV-7(8K)	29,800	6,800
PV-16(16K)	29,800	9,800
MX-10(16K)	19,800	9,900

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
カシオ MX-101(16K)	19,800	9,900
富士通 FM-X(16K)	59,800	12,800
MSX2		
ナショナル FS-A1	29,800	21,800
日立 MB-H3	99,800	19,800
ビクター HC-80	89,800	19,800
HC-95	198,000	124,000
ソニー HB-F500	128,000	48,000
HB-F1	32,800	22,800
フロッピーディスク		
NEC PC-8031-2W	——	49,800
PC-8032-1W(5"1D増設用)	——	12,000
PC-80S31	168,000	49,800
シャープ CZ-300F(3インチFDD)	79,800	12,800
エプソン TF-20PC	168,000	45,800
PC-Line HD-55(98用5"2HD 2基)	——	69,800
ランド LHDU-40(20Mハードディスク)	380,000	178,000
ディスプレイ		
1000文字モニター	——	14,000より
2000文字モニター	——	19,000より
4000文字モニター	——	39,800より
プリンター		
NEC PC-8023C	158,000	19,800
PC-8822(漢字)	234,000	35,800
PC-PR101L(漢字)	158,000	69,800
PC-PR406(漢字)	99,800	34,800
PC-6021	39,800	9,800
NM-9100II(漢字)	——	29,800
NM-9300S(漢字)	——	59,800
PC-PR401	49,800	18,000
PC-PR103	89,800	16,800
シャープ MZ-80BP5	——	24,800
MZ-80P6	——	28,000
エプソン RP-80	89,000	19,800
MP-80K(漢字)	189,000	18,000
MP-130K(漢字)	510,000	59,800
VP-80K(漢字)	159,000	59,800
SP-80	62,800	22,000
グラフテック WX-4671	——	49,800
ソニー PRN-C41	——	21,800
ヤマハ PN-01	89,800	24,800
精工舎 GP-250F	59,800	12,800
ビデオ他		
ビクター HR-D470(HQ・Hi-Fi)	198,000	79,800
AV21S(21インチTV・新品)	160,000	109,000
ティアック MV-900(デジタルHQ・Hi-Fi・新品)	189,800	109,000
マランツ LD-11CD(レーザー+CD)	148,000	104,000
ビクター HD-7100(VHD・新品)	100,000	29,800
東芝 A-99HFD(デジタルHQ・Hi-Fi)	198,000	89,800
シルバー Copy Jr.(ポータブルコピー機・新品)	99,800	39,800

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

速報 夏休みニューメディア(マイコン ビデオ FAX)・AVフェア開催!

'87.8.28(金)〜8.31(月)—渋谷駅前店

'87年度夏の第2弾激安フェア!! 7/24—8/2の激安マイコンフェアの好評におこたえして、夏休み最後の激安フェアを開催!

マイコン、ファミコンをはじめソフトやビデオデッキ、FAX等ニューメディアの最先端商品を数多く渋谷駅前店に展示。 前回のフェアに来れなかった方、今回はお見逃しなく。前回来た方も、激安特価品を多数用意しておりますので是非渋谷駅前店にご来店下さい。

- NEC パソコン本体PC-8001mkIISR(新品) 大特価¥16,800
- TAXAN KM-1200M(新品)1200bpsモデム 大特価¥22,500
- 各社ハンディーワープロ(中古) ¥19,800より
- 各社VHS・HQビデオ(新品) ¥49,800より
- シルバー精工 ミニCOPY(新品) ¥39,800
- 各社MSXパソコン(中古) ¥6,800より
- 任天堂ファミリーコンピューター(中古) ¥8,900
- 任天堂ディスクシステム ¥79,800
- 日立CD付コンポーネントステレオ(新品) ¥69,800
- ファミリーコンピューターゲームソフト(中古)¥ 480より

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00

エレベーターは建物の裏側にあります。

'87.8.28(金)〜8.31(月)渋谷駅前店にみんな集まれ!!

日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

高価下取・買取

全国通信下取販売
買取

TOKYO
在庫
03(463)4455
日本一
日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センター

PC-9801F・M・VM・UV
PC-8801MKII30・SR30・FR30・MR
PC-KD551、PC-KD852
4050文字ディスプレイ・2000文字ディスプレイ
とくに高く買います

急募!!
業務拡張の為
一、フレッシュな社員
一、アルバイト
募集中!!
お問い合せ03(463)2361
新卒同時募集!!

激安中古マイコン 月々3,000円よりクレジットOK!全国通信販売OK!

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)
大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- ●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

受付時間/AM10:00〜PM7:00

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業	年令　才	購入方法 現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ9月号

MSX2パソコン・チャレンジ・セール

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員にコナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!

▲Ⓑタイプ(ビックバイパーキャラクター)

◀Ⓐタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

今、すぐお電話ください。

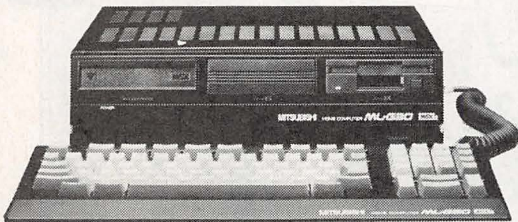
パーソナルコンピュータ お支払いは9月からでOK!



テレホンショッピング
仙台(022)224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MITSUBISHI MSX2 メルブレーンズML-G30 モデル1



●漢字ROM3.5インチFDD1ドライブ内蔵。
●表計算及びワープロができるメルブレーンズノートが内蔵のためビジネスにも威力を発揮。
●話題のロールプレイング・ゲーム"ザナドゥ"をセットして特別提供!!
㊟ROMカートリッジ・スロットは1スロットです。

●三菱MSX2パソコン〈ML-G30モデル1〉 ¥168,000
●MSX2用ゲームソフト〈ザナドゥ〉 ¥7,800
●家庭用テレビ接続ケーブル〈ML-35TCA〉 ¥500

合計¥176,300を
現金特価79,800円

頭金なし 第1回目5,170円 月々3,800円×23回
お支払い合計……92,570円

③ SONY MSX2 HB-F1



●話題のスピード・コントローラー内蔵
●裏ワザ発見やハイスコアも夢じゃない
●V-RAM128KBにより、メガROMソフトもOK!!

ROMソフトサービス

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1〉 ¥32,800
●ナショナル・ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
●MSX用ROMソフト〈限定品〉 ¥4,500

合計¥38,800を現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

④ Panasonic A1 MSX2 Personal Computer FS-A1



RAM64K VRAM128K RGB対応
●楽しみが広がるMSX2の世界
●遂に低価格MSX2新登場!!
ゲームセンターの大迫力がそのままで家庭で楽しめます。

●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1〉 ¥29,800
●専用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
●MSX用ROMソフト〈限定品〉 ¥4,500

合計¥35,800を現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

② CASIO MSXパソコン専用ユニット 日本語ワードプロセッサ MW-24

処分特価30セット限定



●キミのMSXが本格派日本語ワープロになる。●すべてのMSX(RAM16KB以上)に使えるMSXワードプロセッサ。24ドット高品質印字で、そのうえ、ハガキ印刷に便利な住所録ソフト搭載。

●カシオMSX用ワードプロセッサユニット〈MW-24〉¥39,800
●専用ACアダプタ〈AD-5460〉 ¥3,900

合計¥43,700を現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

⑤ ナショナル FS-4700F ワープロ・パソコン MSX2パーソナルコンピュータ

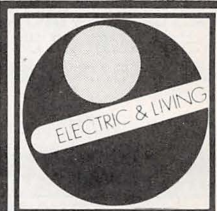
●本格ワープロとMSX2パソコンがひとつになった
●3.5インチ2DDタイプ・フロッピー1ドライブ内蔵
●約100人分の住所録ソフト付

処分特価20台限定



ナショナル・ワープロパソコン〈FS-4700F〉
¥158,000を現金特価89,800円

頭金なし 第1回目3,660円 月々3,000円×35回
お支払い合計……108,660円



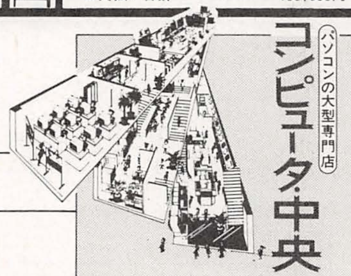
受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**/ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**/ゆっくりお支払い **9月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

Pureflex

自慢のハイクォリティ
自信のファイリング

ピュアフレックス カラーフロッピーディスク



パソコンワールド、加速度を増して拡大中。
でも高性能のパソコンもフロッピーディスクの整理保管が悪ければパワーも半減です。
いつでも必要なデータをすばやく取り出すためにピュアフレックスカラーディスクは**鮮やかな色でファイリング**をお手伝いします。
もちろん高品質、高信頼性。新開発の超微粒子磁性体があなたの大切なデータをしっかりと記録します。
ピュアフレックスは新時代のフロッピーディスクです。

あなたの町のピュアフレックス取扱店 ③ ★データプロセス㈱ 兵庫県神戸市須磨区平田町3-6-22 読売新聞ビル3F ☎078-734-2406 ★ホット 東京都足立区千住河原町9-9 ☎03-870-7719

通信販売サービス

電話でのご注文は **03-801-2851**

好評 カラーフルセレクトシステム・全国どこでも送料・送金料無料，代金後払

5インチカラージャケットシリーズの色の組み合わせは自由です。カラーはレッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン、グレー、ホワイト、透明と8色。お好きな色で10枚の組み合わせをお作り下さい。特にご指定なき場合はスタンダード版（レッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン各2枚）をお送りします。

価格表(10枚の価格です) 1箱単位(10枚)にてご注文ください。3.5、5インチは特製高級プラスチックケース入です。

5インチ(クロ)	MD-2D	1,900円	MD-2DD	2,400円	MD-2HD＊	2,700円	MD-2HD-256	2,900円
〃 (カラー)	MDC-2D	2,000円	MDC-2DD	2,500円	MDC-2HD＊	3,000円	MDC-2HD-256	3,200円
3.5インチ(1枚入プラスチックケース・1個サービス)			MF-1DD	4,800円	MF-2D	4,800円	MF-2DD	5,800円
8インチ			FD-1S-128	3,500円	FD-2D-256	3,900円	FD-2D-1024	3,900円
5インチ湿式クリーニングディスク	MD-CW	1,800円	（ジャケット1枚クリーニングディスク3枚入）					

＊は2HD unformat タイプです。

PRICE DOWN

おハガキでのお申込みは
1.住所
2.氏名捺印
3.年令
4.電話番号
5.商品名
6.数量
7.色指定(5インチのみ)

お支払いは商品到着後7日以内に同封の振替用紙(送金料無料)にてお支払い下さい。

- 郵便振替(東京5-170738)
- 銀行振込(富士銀行三ノ輪支店普916562)
- クレジットカード



AMERICAN EXPRESS Cards Welcome

東京フロッピーディスク株式会社
通販サービス部BM係
〒116 東京都荒川区南千住6－59－8
FAX 03－802－2451

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

感・動・的。

ビデオにつなげる、アニメができる。
こんどの88は、創造力をかきたてる。

65,536色の鮮やかな色彩と高速描画を実現。
パソコン画面が収録できるビデオ出力端子を標準装備。
CPUに新開発16ビットカスタムマイクロプロセッサを搭載。
辞書ROMによる連文節変換など、充実した日本語機能。
簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供(別売)。
PC-8800シリーズの多彩な資産を豊かに継承。*
*ボード類、外付けFDDを除きます。一部、ソフトウェアで動作しないものがあります。



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵……………………本体標準価格298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)

斉藤由貴

高なる知的快感PC-8800シリーズ

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA・NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801mkIIMH・NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH

日本電気グループ
NECのパソコンファミリー No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(231)3111
中国支社(広島)082(247)4111/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(271)7700

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000 大阪 06(211)9800 (電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-9 T4911836109385